闘うパソコンゲームマガジン

1990年4月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第4号 通巻第65号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 4月号 定価530yen



ブルトン・レイのシナリオコンテストもやるぞ！

超新情報付録

発進！システムソフト宝船

ロボクラッシュ

ティル・ナ・ノーグ

禁断の塔

作者からのメッセージ付

SUPER U★S★A GAMES

アメリカゲーム特集

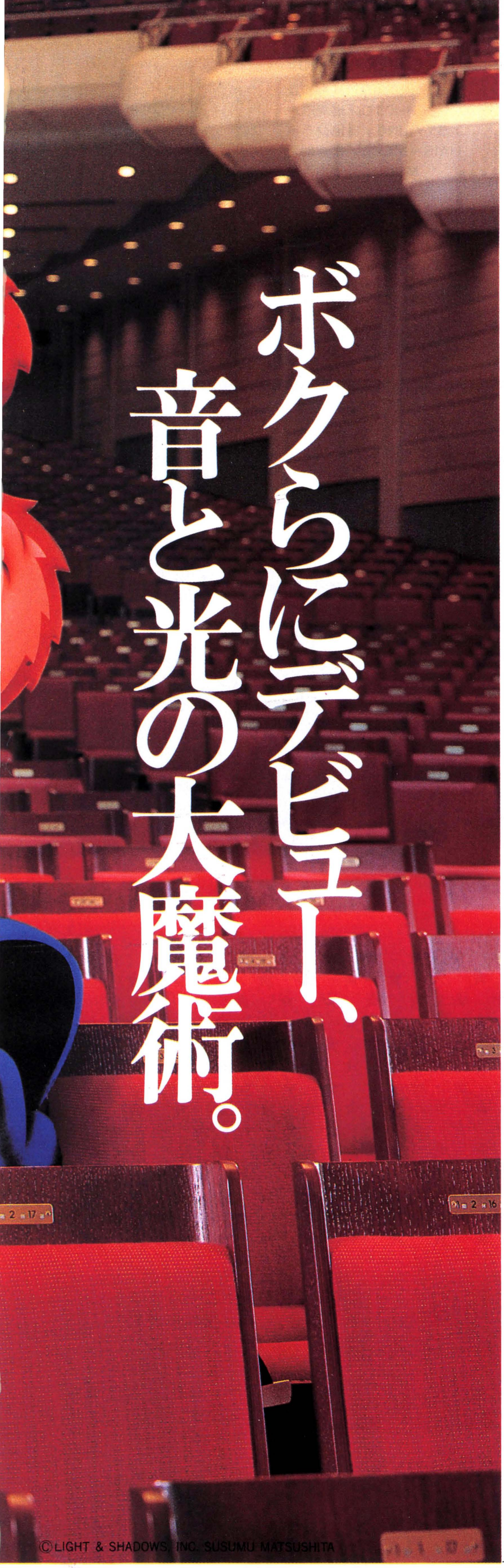
ポピュラス／シムシティ／ウィザードリィⅤ／トンネルズ&トロールズ／ダンジョン・マスター

How To Win 三國志Ⅱ／エメラルド・ドラゴン／ドラゴンスレイヤーⅥ／ギルガメッシュ ソーサリアン／ルーンワース／トップをねらえ！／他



〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉

北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (945)1111
中国支社(広　島) 082(242)5503	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700



NEC

キミの88が、いっきにCD-ROMマシンに大変身。

すでにPC-8800シリーズ*1を持っているキミは、別売のCD-ROMドライブ*2とインタフェースセットを追加するだけで88をCD-ROMマシンに変身させることができる。ライン入力がついたステレオラジカセがあれば、豪快なステレオサウンドが思う存分楽しめるよ。

＊1 適応機種：PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR（PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。）

＊2 PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ（CDR-30）を接続することも可能です。〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉



CD-ROMドライブ（PC-8801-30）標準価格 30,300円（税別）

CD-ROMインタフェースセット（PC-8801-31）標準価格 34,800円（税別）

ますます身近に、パワフルデビュー！

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードもますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

同時新発売

本体標準価格 119,000円（税別）（ディスプレイは別売です。）

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ

PC-8801FE2

テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵

※CD-ROMドライブを接続することはできません。



「スペースボールベアーズコンテスト」1月・月間MVP発表！

順位	得点	お名前（年齢）	県
1位	434,720	重下　陽 さん	広島県
2位	321,410	山田　智則 さん（16歳）	大阪府
3位	241,130	石原　富英 さん（19歳）	愛知県
4位	220,770	星野　拓之 さん	栃木県
5位	220,370	丹羽　三則 さん（14歳）	千葉県

月間MVPおめでとう。5名のみんなには、マックベア福袋をお送りさせていただきます。

おもしろいぞ。ためになるぞ。
ここは、みんなにうれしいパソコンワールド。

第4回NECパソコンカルチャー展

●会期：3月31日(土)・4月1日(日)

●会場：池袋サンシャインシティ 文化会館4F センターホールB

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 日本電気グループ

コンプティーク

1990 ④ April Vol.65 発行／角川書店

CONTENTS 4

COVER & PINUP

AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろみ
HAIR＋MAKE／松永梨杏
MODEL／増田未亜



コンプ４月号の表紙の女の子は、その年飛躍的に活躍する…!? 87年後藤久美子、88年工藤静香、89年森高千里…。そして今年は増田未亜。大胆な衣裳に挑戦してくれた未亜ちゃんが、必ずその魅力でこのジンクスを立証してくれるはず。

いま一番イキのいい
アメリカのゲームを５本選りすぐって
徹底解析。ゲーム作者からの
メッセージ・コラムもあるぞ!!

アメリカゲーム特集

SUPER GAMES

付録 ギリギリ超新情報満載!! システムソフト宝船

ご存じシステムソフトの最新作を３本まとめてぶちかまし、さらに「ブルトン・レイ　シナリオコンテスト」とゆー大企画を発表なり！

《福　袋》

《巻末コミック》

●ＳＦスペースコミック トップをねらえ! NeXT GENERATION

●お元気冒険コミック ルーンワース 星の勇者



トップシークレットテレフォン
(03)221－9999

ドラスレ英雄伝説



セリオス王子

ファーレーン王国の王子にして本編の主人公。アクダムを追って王国を離れ、仲間とともに旅をする。
最初はただのわがままぼうずだったが、最近王子としての自覚を見せてきたようだ。
趣味はスライムいじめ！
Image Illustrated by Mutumi Inomata

闘士ソニア

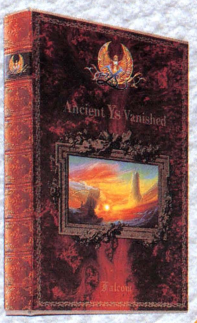
気の強いレジスタンスの女闘士。ローが去った後、パーティに加わる。セリオスに気があるらしく、ディーナの存在を知って嫉妬するというかわいらしい一面も見せる。
いつもそうならいいのだが…。



ディーナ姫
ソルディス王国の姫君。セリオスとは5歳の時に親に決められた許婚同士。これから先、ソニアとのからみが楽しみな人物である。
修道士リュナン
ラヌーラ王国の王子でありながら、身分を隠しレジスタンスに加わっていた。ついでに修道士も兼ねていたというややこしい人。必殺技は説教で、中途半端な悪人などたちどころに改心させる力を持つ。
大盗賊ゲイル3世
アクダムに捕まってベルガの鉱山で働かされていた。後に仲間になるが、ローとけんかしてパーティを離れる。そして再びセリオスのもとに戻ったという忙しい人。その正体は天下の大泥棒ゲイル3世である。
遊び人ロー
フラムの呪文を得意とする"炎の遊び人"。一見、性格が悪そうだが、ホントーにひねくれている。一時はセリオスと行動を共にした。
THE LEGEND OF HEROES
By Falcom
Dragon Slayer
The Legend Of Heroes
Fantasy Role-Playing
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
PC-9801シリーズ 3.5'2HD/5'2HD
4月20日新発売
■メモリー256KB以上必要■2ドライブ専用■I Oバンク方式RAMボード対応■FM音源ボード対応■PC-9801VM以降
好評発売中!!
PC-8801SR VAシリーズ5'2D(5枚組)価格8,700円(税別)
■2ドライブ専用■ジョイスティック対応■CD ROM対応■128KB増設RAM対応■デジタルCRTでもプレイできますが、アナログCRTでプレイすることをお薦めします■ブランクディスクが3枚あれば、シナリオ(SAVE)ディスクのバックアップが作れます
■通信販売(送料無料)
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代をお支払い下さい。
●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を名記して現金書留でお申し込み下さい。
Dragon Slayer
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

君は、知っているか？

(YES/NO)



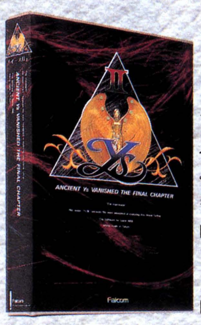
すべてはここからはじまった。

イースI

6冊の書に秘められた謎。
立体感あふれるグラフィック・美しいBGMに導かれて、
冒険(たび)が始まる

■対応機種
- PC8801SRシリーズ 5'-2D（2枚組）
- PC9801／PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3、5'-2DD
- X1-turboシリーズ 5'-2D ●FM-77 3、5'-2DD
- FM-7 NEW7 5'-2D（2枚組）●FM-77AV専用 3、5'-2D（2枚組）
- MSX2 3、5'-2DD

■各機種7,800円（税別）



この感動(おもい)を、忘れはしない。

イースII

壮大なストーリー、
よりリアルになったグラフィックと高速スクロールが彩る、
興奮と感動の終章(エピローグ)。

■対応機種
- PC8801SRシリーズ 5'-2D（4枚組）
- PC9801／PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3、5'-2DD（3枚組）
- X1-turboシリーズ 5'-2D（4枚組）●FM-77AV 専用 3、5'-2D（4枚組）
- MSX2 3、5'-2DD（3枚組）

■各機種7,800円（税別）

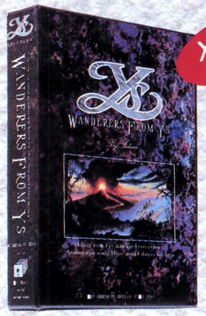
■通信販売（送料無料）●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を

NIHON FALCOM INCORPORATION

※YS/YSII/WANDERERS FROM YSは
それぞれ単独でも楽しめますが、続けてプレイす
ればさらに百倍楽しめます。

ゲーム･アイデンティティ

常に他をリードし続けるイースシリーズ。誰がプレイしても楽しめる、ビギナーにも取り組める簡潔さと、マニアものめり込む奥行きの深い展開。シリーズを通して、主人公･アドルとともにプレイヤーが成長していく充実感。冒険・勇気、愛と友情、興奮、そしてエンディングで味わう感動。そのすべてがプレイしたものだけに与えられる勲章なのだ。これがゲーム。それがイース。いつも新しく、いつも面白い。そして、いつも真面目。ファルコムの作り出す世界を、君は知っているか。



X68000版も登場！

さらなる興奮を求めて、いま、扉が開く。

ワンダラーズ フロム イース

ドギの故郷・レドモント。この街に何が起ころうとしているのか。
剣を振る・突く・ジャンプする。
サイドビュー方式ならではの自在な動きで、臨場感が高まる。

■対応機種 ●PC8801SR／VAシリーズ5"-2D(2枚組)
●PC9801／PC286シリーズ5"-2HD、3.5" 2HD(3枚組)＊FM音源対応 ＊ジョイスティック対応＊2ドライブ専用＊PC9801シリーズは256KB以上必要です。＊PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますので御注意下さい。＊PC9801Uでは作動しません。
●MSX2 3.5"-2DD(5枚組)●X68000 5" 2HD(4枚組) 3/24発売
■各機種8,700円(税別)



◀80ページフルカラー・マニュアル、オリジナル・マウスマット フォトスタンドセット(8枚)、美しい大理石模様のエンベロープ。超豪華仕様だ!!



▲画面はX68000のものです。

明記して代金と消費税をそえてお申し込み下さい。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社

Falcom

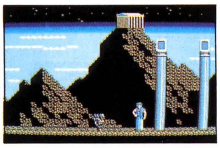
ソーサリアン



2年半の時を経て、さらに新しい。

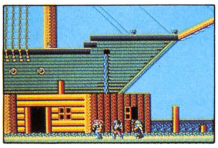
1988年12月、"ソーサリアン"は、ロールプレイングゲームが、
ロールプレイングゲームだけで生きられる時代を終わらせた。
そう、"ソーサリアン"は、かつて類を見ないほど端正に、
ファンタジックなロールプレイング、奥深いアドベンチャー、そして
シャープなアクションまでも包含してしまったのだ！
それから2年半。"ソーサリアン"は、独自の柔軟なシステムのパワーによって、
次々とエキサイティングなシナリオと驚きを、ユーザーに提供し続けてきた。
1作ごとにまるで異なる物語の妙。
連作だからできた、プレイヤーキャラの限り
ない成長の喜び。2Dから疑似3Dまで、
あらゆる手法で描き分けたグラフィックの絢。
120種類もの魔法を、プレイヤーが創造できる不思議。
そして好奇心を駆り立てる隠れたアイテムの誘惑……。
2年半という時間さえ、この魅力を流すことはできなかったのだ！
"ソーサリアン"シリーズすべての原点は、ここにある。君の目の前に。

■シナリオは次の15話で構成されています。



天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ　このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった



呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ち向かえ。

- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 囚われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクィーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち

●PC-88SRシリーズ5 2D（5枚組）●PC-9801/PC286シリーズ5 2DD. 3.5 2DD（5枚組）
●X-1 turboシリーズ5 2D（5枚組）●PC-88VA専用5 2DD（5枚組）各9800円（税別）

●マニュアルは全魔法・全シナリオ解説付。176Pの超豪華版。





Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

ファルコム監修のニューシナリオ第2弾は

ひと味違うぜ!!

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

※ソーサリアンは日本ファルコムの登録商標です

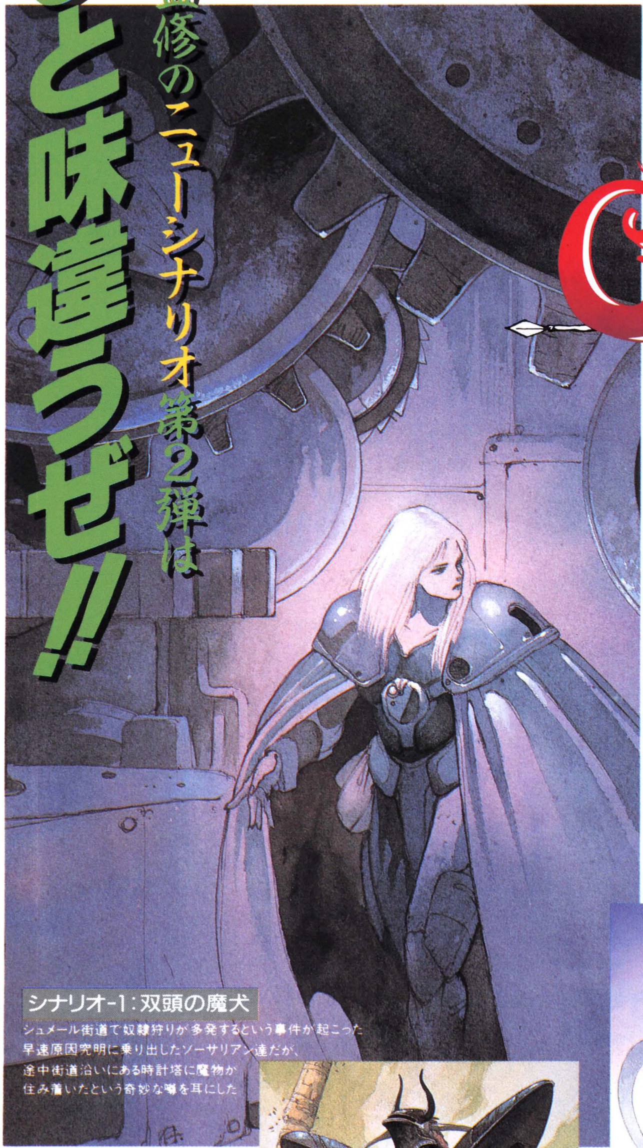
果てしなく夢広がるソーサリアンワールドに、ファルコム監修のニューシナリオ、ギルガメッシュソーサリアン が登場した!
ピラミッド・ソーサリアン のように、5本ものシナリオをひとつずつ順番に解き進んでいくシステムだから、当然ストーリーの深みはバツグンだ!
しかも、パーティーが3人までとなっているため、逆に登場する人物、たとえば海賊や魔法使いの少女、妖精、エルフたちといったさまざまな人々が仲間になったり、また別れたりして、物語の展開はこれまで以上にドラマチックに変貌!
冒険の舞台も、不思議な機械がいっぱい詰まった時計台の内部や、薄暗く不気味なドワーフの村、恐ろしいトラップだらけの工場内と、実に多種多彩!
今までのシナリオとは明らかに一線を画す色彩で彩られた ギルガメッシュの世界に、さあ、キミのソーサリアンを旅立たせよう!

Gilgamesh Sorcerian
ギルガメシュ・ソーサリアン

X1tシリーズ近日発売!!
PC-9801シリーズ
PC-8801・VAシリーズ
価格3,500円(税込)
♥オリジナル・ディスクシールをもれなくプレゼント

好評発売中!

制作総指揮
コンラッド・T・コザワ
ハワイ出身の日系人
RPGの伝説的大ヒット作「ブラックオニキス」「ファイヤークリスタル」等の開発に加わり、今も数々の作品を世に送り出している 現在のRPGブームの仕掛人のひとりである。



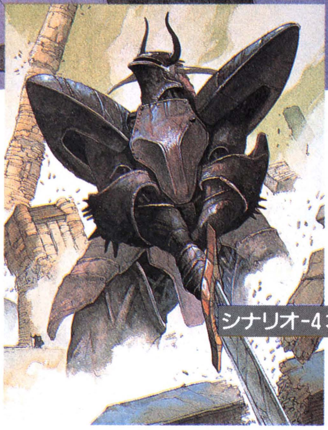
シナリオ-1:双頭の魔犬
シュメール街道で奴隷狩りが多発するという事件が起こった
早速原因究明に乗り出したソーサリアン達だが、
途中街道沿いにある時計塔に魔物か
住み着いたという奇妙な噂を耳にした



シナリオ-2:二槽のナルキッソス
ペルシャ湾に面したラルサの岬では今、村人誘拐事件が起こっていた。港に停泊していたナルキッソス号船長コーラルは誘拐事件の疑いをかけられ今にも吊るし首にされようとしていた。



シナリオ-3:白夜に消えた村人
平和なドワーフ達の住むイヴァラードの村が、
何ものかが放ったトリフィドの群に襲われ、
廃墟と化してしまった。そのころ、一人のエルフが、
生き別れた妹を捜してこの村を訪れていた。



シナリオ-4:復讐の黒き勇者
遥か南の国ルドニアが、
機械魔神ソドムとゴモラによって滅ぼされた。
その噂を耳にしたソーサリアン達は、早速魔神がいるというバドの要塞に忍び込むことにした。



シナリオ-5:呪われたペンタウアの悲劇
ついにシュメール国王ディンギルの居城にたどり着いたソーサリアン達。
しかし彼らはそこで、シュメールとペンタウアの民の呪われた過去を知ることになる。

●大事なご注意
ギルガメッシュ・ソーサリアンには同一機種、同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU 事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234



MSX2版
ロードス島戦記
灰色の魔女
1990
3月
16
Friday
平成2年3月16日　金曜日
●ロードス島戦記　MSX2版　ハミングバードソフトより発売.!!
Humming Bird Soft
年3月15日　木曜日
記　MSX2版　ハミングバードソフトより
あと1日.!!
Humming Bird Soft
ロードス島戦記
灰色の魔女
お待たせいたしました。
あのファンタジーRPGの傑作が、
ついに3月16日 MSX2に新登場!!
MSX2/MSX2+
VRAM 128K
4枚組
ジョイパッド・ジョイスティック対応
標準価格9,800円

ゲーム・ミュージックの宝庫 G.M 発売元●キングレコード株式会社

J.D.K.サウンド炸烈!! ファルコム・レーベルより

2大強力作品(アルバム)いよいよ発売(リリース)!!

J.D.K.バンド初のスペシャル・アレンジ4曲収録!

イースIII J.D.K.スペシャル

YsIII

J.D.K. BAND By Falcom

Special

3.21 ON SALE

YsIIIがX68000に移植されるのはみんな知ってるよね。今回は、WANDERERS FROM Ys の全曲をX68000でアレンジ、さらに新曲6曲と初のJ.D.K.バンド・スペシャル・アレンジ・バージョンが4曲入ってそれはもう大変だ!全36曲の超大作!これがYsIIIだ!

CD KICA-1002 税込¥2,800
CT KITA-1002 税込¥2,500

完全版 ドラスレ・サウンドはまずこれでOK!

パーフェクト・コレクション・ドラゴン・スレイヤー

PERFECT COLLECTION Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes



豪華 2枚組

4.5 ON SALE

こいつはすごいぞ!何と豪華2枚組ドラスレ・サウンドのパーフェクト・コレクションだ。Disc1はドラスレの全18曲を完全収録したオリジナル・サントラ・バージョン。Disc2はMusic from YsやPCエンジンPC-ROM²版「イースI・II」のアレンジで大好評の米光亮が18曲すべてをアレンジしたスペシャル・アレンジ・バージョン/ドラスレ・サウンドは、これでOK!!

CD KICA-1003〜4(2枚組)
税込¥3,800

ファルコム・スペシャルBOX'89がファルコム・ファンの熱望により単品で発売!

《8cmCDミニ・アルバム 6枚》

(各税込¥1,200)



①フュージョン KIDA-5001
②シンフォニー KIDA-5002
③ボーカル KIDA-5003
④プラス・ミックス KIDA-5004
⑤ディスコ KIDA-5005
⑥サラウンド・シアター KIDA-5006

好評発売中!



もうすぐだ うきうき! ワクワク! 5大イベントが待っている。

1 "ミス・リリア"グランプリ決定
めでたくグランプリに輝いた"ミス・リリア"には、賞金50万円、そしてキングレコードから、アイドルとしてデビューという副賞まであるのだ。その他にも準グランプリ、推薦者にも賞品がいっぱい!!

2 J.D.K.バンド・スペシャル・ライブ
いつも新鮮さと斬新さで、みんなを圧倒させている、J.D.K.サウンドをうわさの、J.D.K.バンドが全開ビートで贈る初のスペシャル・ライヴだ!!

3 うきうき!ワイワイ!ゲーム大会
スタッフの間にも「俺も参加したい!」と言っている人間も出る始末。さて、一体何が起こるのやら、PCエンジンやメガドライヴなど、協賛各社の賞品が盛り沢山!!

4 「イース」O.V.A.16㎜映画上映会
この日のために、イース「序章」「ハダルの章」を特別編集、巨大スクリーンでせまってくる、サウンドも大スピーカーで聴けるのだ。映画化される日も近い!?という、うわさのアニメの上映会です。

5 勢揃いファルコム・バザール
今、話題のメガドラ版「ソーサリアン」やCD-ROM²版「イースI・II」、もうすぐ発売されるファミコン版「イースII」のデモやゲームプレイ。レコードの即売など、ここでしか体験できないファルコム・ファンにはたまらないイベントだ!

■後援 キングレコード株式会社 ■協賛 HUDSON GROUP HUDSON SOFT SEGA ビクター音楽産業(株) brother 角川書店

入場抽選券
Falcom
F.F '90
COM

★入場応募の方法: 入場抽選券を官製ハガキに貼って住所、氏名、年令、職業を御記入の上、下記宛先までお送り下さい。
抽選で500名様に特別入場整理券をプレゼント!!
当選発表は、入場整理券の発送をもってかえさせていただきます。(締め切り:'90年3月15日消印有効)
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株) 映像事業本部「ファルコム・フェスティバル'90」係まで。


■主催 Falcom
手ごたえあり………
Lilia
素適な"リリア"がいっぱい!
"ミス・リリア"グランプリ
たくさんのご応募ありがとう!!
君の"リリア"がキングレコードからデビュー!
3.26いよいよ"ミス・リリア"グランプリ決定!!
壮大な「イースの世界」が、今、解き明かされる
絶賛発売中! O.V.A.「イース」
話題騒然!
第1章「序章」
ここからが本編だ!
第2章「ハダルの章」
各VHSのみ:カラー/Hi-Fi/ステレオ/30分/(税込¥4,500)
VHS 436V-42
VHS 436V-43
©日本ファルコム キングレコード

もう逃げ

やっぱり凄い。発売

世界中で数々の金字塔を打ち立てたリアルタイムRPG「ダンジョン・マスター」の興奮は本物だった。
組合せと熟練度によって決定される魔法、それぞれの武器によって異なる攻撃方法、

まさにこれこそ本物の



られない!

と同時に興奮最高潮。

3Dグラフィックスに展開される奥の深い迷路、数々のトリック、パーティーを突然襲って来る不気味なモンスター、そして何よりもプレイヤーの思考、行動にリアルタイムで反応する見事なゲーム・システム……

リアルタイムRPGだ。

Dungeon Master

24人の個性あふれるキャラクター

冒険は24人のキャラクターから4人を選ぶことから始まる。それぞれの特性を見極めてパーティーを組むのだ。

魔法は呪文の掛け合わせ。4つの元素がそれぞれ6種なんと計1548の組み合せ。

戦いに必要な魔法はシンボルの組合せで決定。熟練度も加味されてより強力な魔法を編み出せ。

戦いはリアルタイム

持っている武器の特性、パーティーの並び方を瞬時に判断。一瞬の躊躇が命取りになってしまう苛酷な戦闘だ。

豊富なアイテム、武器、防具

プレイヤーの装備は頭から足まで。冒険に必要な水と食物。謎を解明するための鍵や巻物。全てが計算された必要品。

恐怖すら覚える臨場感

音が聞こえる、影がみえる、一歩先に隠された謎やモンスター。リアルタイムRPGのみがもつ緊張感にのりこむ。



ダンジョン・マスター

好評発売中 ■X68000 | ■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO ■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES 要バス・マウス/アナログRGB対応 各¥9,800(税抜)

■PC-98版の発売が遅れて申し訳ありません

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株〈通信販売係〉

KONAMI

我、王道へ。

永世の極み技、PCソフトに登場。

対局は比類なき超高速、高レベル。古今多数の定石。詰め将棋も高度、高速、正確解答と、その他様々な将棋の醍醐味を満載。指し手の鼓動が実戦の緊迫感とともに飛び出してくる。上達をお望みの日本の棋士たちに、「永世名人」いよいよ登場。

対局の醍醐味を貴殿へ。

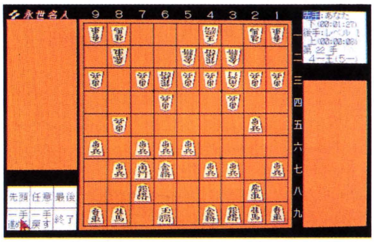
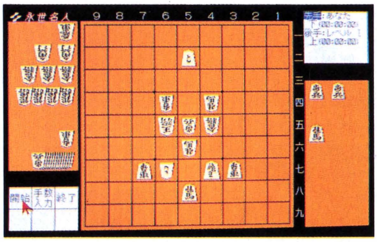
この強さ、かつて類を見ない。このスピード、すべてに勝る。コンピュータ将棋という枠を打ち破り、実戦の手に汗までもたっぷりお伝えする。レベル0の段階ですでに既存のソフトを越えている。指し手の高速化はもちろんレベル数も増加し、古今多数の定石、定石終了後の駒組み機能を強化、そして「詰めろ・必至ルーチン」の導入など、対局の醍醐味を余すことなくそれ以上の感動を貴殿の元へ。

詰め将棋は高速にして正確。

詰め将棋においても、その高速化に驚かされる。無駄合い問題での超高速化と解答の正確さは特筆もの。詰め手数を31に増やし、双玉の詰め将棋までも解答が可能になった。棋譜ファイルのセーブもシステムディスク以外でできる。江戸時代の名棋譜12局の観賞も可能にした。

電脳将棋II

えいせいめいじん
永世名人

「電脳将棋II 永世名人」の主な特徴

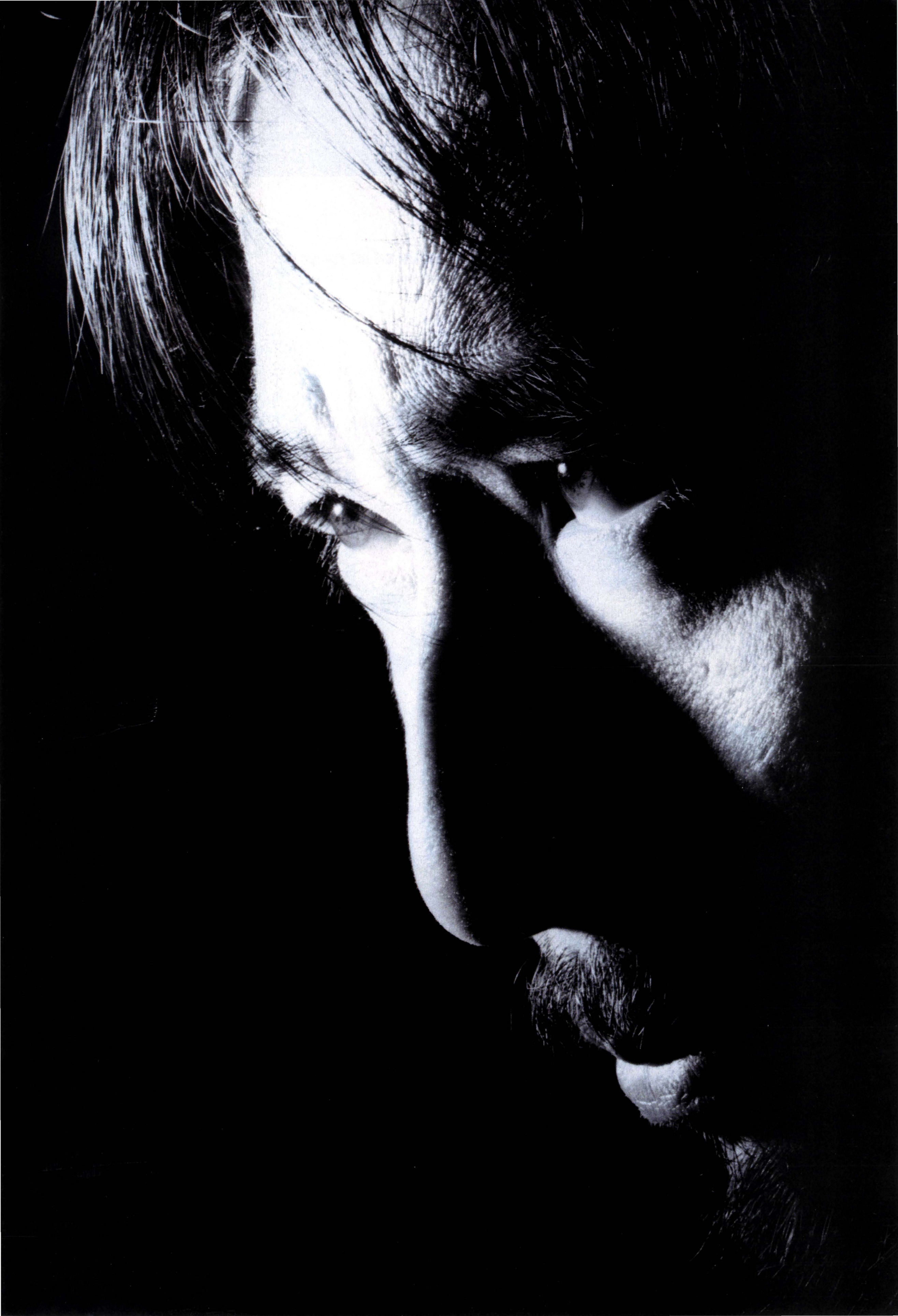
コンピュータ強度の自由設定／思考課程の表示／最高31手の詰め将棋／双玉の詰め将棋／無駄合いの判定／千日手の判定／対局毎に指し手の変化／マウス対応／時間制限調整／待った可／ヒント／駒落ち将棋／棋譜の再現・ロード・セーブ削除・盤面編集／レベル選択／レベルの途中変更／コンピュータ同志の対局／人間同志の対局／盤反転機能／プリントアウト機能／コンピュータ思考の中断／一秒毎の時刻表示etc.

PC-9801シリーズ(640KB以上)［98NOTE対応］　PC-286シリーズ(640KB以上)　PC-386シリーズ(640KB以上)

3月9日発売　9,800円(税別)

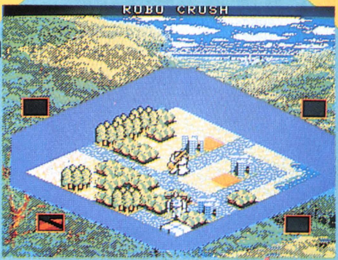
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確に！

コナミ株式会社　本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

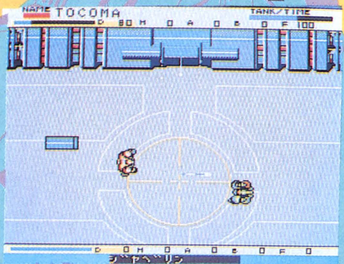


宇宙の猛者。

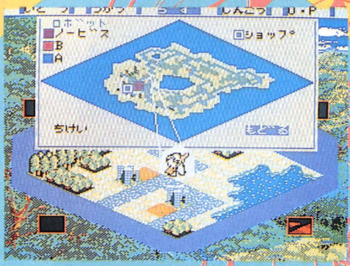
21世紀。太陽系を遠く離れた辺境の植民惑星では、
ロボット同士のバトル競技会「ロボクラッシュ」が
最も人気のあるスポーツであり、
最高のエンターテイメントだった。
決められたレギュレーションの範囲内で
チューンナップを施した宇宙の猛者たちが、
栄光のチャンピオンの座を目指して激突する。



ロボクラッシュに参加するパイロットには、ノービス級、B級、A級のライセンスが配布される。最初はノービス級からスタートし、戦闘を重ねるごとにランクアップしていく。



ロボット同士の戦闘はあらかじめ設定した作戦に基づき、自動的にリアルタイムで行われる。一定のダメージポイントを与えることによって、敵を撃破することができる。



「マップ・コマンド」を選択すると、戦いの場となる島のマップが表示される。これでライセンス別のロボットの数や、その位置などの情報を得ることができる。



プレイヤーは所有クレジットの範囲内でパーツを組み合せ、ロボットを作製する。選択したボディーのタイプによって、武器の搭載量や機動力を表す運動係数が変わってくる。

3月16日発売予定

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

※画面は開発中のものです。

◆原　案：コンプティーク（角川メディア・オフィス）
◆制　作：システムソフト
◆イラスト：中沢数宣

MSX2 MSX2+ RAM64K VRAM128K 2DD

3.5"-2DD（2枚組）
●ジョイスティック（1、2トリガ）が使用できます。
価格 7,800円（消費税は含まれておりません。）

※MSXマークはアスキーの商標です。
※このソフトはMSXマークのついていないコンピュータでは使用できません。

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
第2・第4土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00　13:00～17:00（祝祭日を除く）

■総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

X68000版
いざ出陣!



下天は
夢か、
幻か。

時は戦国。
全国に割拠する群雄達が一斉に動き出し、
壮大な天下取りの夢を見る。
百戦練磨の名将、闘将、智将たちが織りなす
人間模様と、合戦における磨きあげられた丘略、戦略の応酬。
名デザイナー黒田幸弘氏の手によって、
史実をもとに練り上げられた、
リアルな本格的戦国シミュレーション「天下統一」。
'89年最大の話題作がX68000に舞台を移して、
一大戦国絵巻を展開する。

天下統一





近日発売

■X68000シリーズ ■5"-2HD(2枚組)

- ●アナログRGB(31KHz対応)ディスプレイをお使いください。
- ●入力装置として、X68000添付のマウスを使用します。

価格9,800円(消費税は含まれておりません)

開発元:有限会社アルシスソフトウェア

販売元:株式会社システムソフト

Ⓒ黒田幸弘

※「天下統一」(X68000シリーズ)に関する技術的なお問い合わせは、アルシスソフトウェアまでお願いいたします。



※画面は開発中のものです。

Arsys アルシスソフトウェア
佐世保市松浦町5-13 グリーンビル3F
〒857 TEL 0956(22)3881

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2~3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

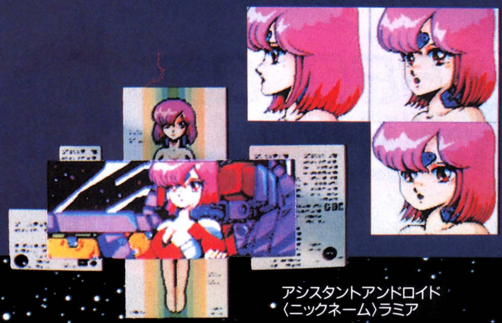
※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2

総合カタログVol.2請求券
コンプティーク4月号
有効期限:1990年4月末



〈主人公〉カラミティ・ジェーン



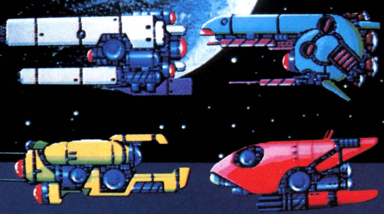
アシスタントアンドロイド
〈ニックネーム〉ラミア

スペースシューティングゲーム　〈バーミリオン〉

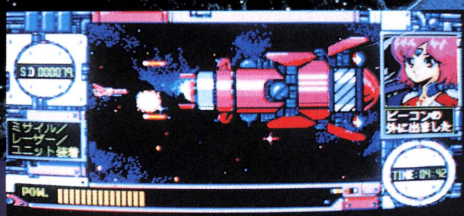
VERMILION

PC-88 SR/H/A/E版5″2D(5枚組)……¥6,800

対応機種:PC-9801シリーズ5″2DD、3.5″2DD近日発売予定



6種類のデカキャラが登場



〈愛機〉バーミリオン5で戦闘開始!

シューティングゲームのシーンは6シーンで、シューティング(ゲーム)が終わるごとにビビジュアルモードのイベントシーンがあります。

- シューティングのレベル調整ができます。
- 4MHzでも十分にゲームができます。

かなりの高額で内容不明のトランクケースの宅配を請け負った自称天翔アウトローことカラミティ、しかしうまい話には必ず裏がある。指定時間内に目的空間に達するため通常航路を抜けアステロイド、プロミネンスエリア等、危険区域をはしごする彼女は、なぜか、大量の戦闘機に襲われ、おまけに巨大戦艦になんくせつけられる羽目に。果して彼女は無事に仕事を果たすことができるのか?謎のトランクの中身は………?

100枚に迫るビジュアルシーン、ミサイル・バルカン・レーザーと自由にセットできる上下ウエポンラック(武器ラック)、4MHzでもウエイトが必要な高速で来襲する敵機群、ウエイトはユーザー設定可能。戦闘空間はアステロイド、ガス星雲、ワープステーション、恒星等、6面各エリア毎にセーブ可能。シューティング、新世紀に対応するNEXT GAME。

お買い上げユーザーサービス
これでもかこれでもか凄いマッププレゼント君は、凶悪マップを攻略出来るか?郵送代+ディスケット代1,200円をグレイトにお送り下さい。PS:アンケートカードもお忘れなく(アンケートカードの無いものは無効になります。)

●お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)

全米No.1の「AD&D®」がついに登場！
語り継がれてきた伝説とドラゴンと魔法の世界!!

日本語版・パソコン
AD&D®

▶絶賛発売中◀

•アクションRPGタイプ•

HEROES OF THE LANCE
ヒーロー・オブ・ランス



Heroes of the Lance developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

神々の怒りにより、〈大変動〉が起きて300年余り。〈暗黒の女王〉タキシスはその魔手をクリンに伸ばそうとしていた。しかしタキシスの恐るべき力に対抗できる唯一の力、信仰心はすでに人々の心になかった。「ランスの仲間たち」は人々に信仰心を蘇らせるために、〈まことの癒し〉をもたらすミシャカルの円盤をサク・ツァロスの神殿から持ち帰るべく、苦難の冒険に旅立つのだった。RPGのアクション部分に重点をおいて仕上げられた「ヒーロー・オブ・ランス」。緻密に描き込まれたキャラクター、戦闘、魔法、隠されたアイテムなどをめくるめくAD&D®の世界が展開する！





- PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
- 3.5"2HD L75F5122
- PC-8801SRシリーズ 5"2D (3枚組) M75R5122
- PC-88VA 5"2HD F75A5122
- X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M75J5122

各¥7,500（税抜）

- FMタウンズ用
- MSX2用

'90年発売予定

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第二営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741
東京支店／03-464-9201 名古屋支店／052-602-0111
大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2916
福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-667-3741

PONY CANYON

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

•ファンタジーRPGタイプ•

POOL OF RADIANCE

プール・オブ・レイディアンス



Pool of Radiance developed by Strategic Simulations, Inc.
このゲームはSSI社によって開発されました。

戦いの中から多くの伝説が生まれた。
フランを解放せよ！

「プール・オブ・レイディアンス」の舞台は、〈月海〉と呼ばれる内海の北側の地で展開する。話の中心となるのは、「ストジャナウ川」河口にある「フラン」と呼ばれる都市である。この都市は、はるか数千年前に最盛期を迎えたが、外敵の侵入により、しだいに荒廃し、やがて、人住まぬ廃墟となった。「フラン」は、その後いくたびの盛衰をくりかえしたが、今日の「フラン」は、「新市街」に住む「評議会」を中心とする人間の軍と「旧市街」に住む「邪悪」な軍が戦っている。





- PC-9801シリーズ〈2HD〉 F98F5124
- PC-9801シリーズ3.5"〈2HD〉 L98F5124
- PC-88VA 5"〈2HD〉 F98A5124

各¥9,800
（税抜）

Presented by PONY CANYON Inc.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR, Inc.

GAME ARTS

カルチャーギャップ

ハ　ラ



近日発売！ 標準価格8,700円(税別)

■PC-88SRシリーズ(4枚組)
- 2ドライブ専用 ● サウンドボードII，FM音源対応
- ジョイスティック対応
- デモのみアナログモニタ専用

日本プロ麻雀連盟認定

雀皇登龍門

好評発売中／標準価格9,800円(税別)

■PC-9801シリーズ

5"-2HD　　5"-2DD(通販のみ)
3.5"-2HD　　3.5"-2DD(通販のみ)



雀皇登龍門戦　開催決定！

なんと！　プロと麻雀が打てる!!
雑誌編集者とも打てる!!

- **期　　日**：平成2年4月22日(日)
- **対　　象**：プロと麻雀を打ちたい人
- **参 加 者**：日本プロ麻雀連盟会員
  各パソコン雑誌編集者・ゲームアーツ有志　ほか
- **参 加 費**：5,000円（雀皇登龍門ユーザーは，4,500円）
  優勝者には，日本プロ麻雀連盟会員証を授与します．また，成績優秀者には，賞状ほか，賞品を用意し，参加者全員に記念品を贈呈します．
- **応募方法**：・封筒に「雀皇登龍門戦参加希望」と明記し，ゲームアーツまでお送りください．（必ず，62円切手をはった住所，氏名記入済みの封筒を同封のこと）
  ・雀皇登龍門ユーザーは，雀皇登龍門プロテスト問題集の巻末にある回答用紙を必ず同封してください．

＞参加者は，抽選で決定（雀皇登龍門ユーザーは，優先）し，発表は招待状の発送をもってかえさせていただきます．
＞会場（東京の予定），時間，ルールなどは，招待状をご覧ください．

ゲームの特徴

- コンピュータ麻雀初！
  日本プロ麻雀連盟認定のソフトです．
- 競技麻雀・一般麻雀の両方がプレイできます．
- 個性豊かな27人の雀士が対戦相手です．
- 半荘終了ごとにあなたの打ち方をグラフでチェックできます．
- 級位認定機能・雀力診断機能付き．
- 昭和63年度，プロテスト問題集・オリジナル問題集付き．

戦国シミュレーション

霧(キリ)

- 操作が簡単
- 新ルール導入　疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
- 忍者による情報工作で敵をかく乱できる
- 4人で遊べるマルチモード機能搭載
- 19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
- 未知の敵　第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される





※登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです。実在の人物・団体名・地名とは一切関わりありません。

FIRE HAWK

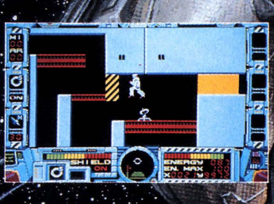
THEXDER THE SECOND CONTACT

ファイアーホーク ―テグザー2―

好評発売中／標準価格7,800円(税別)

■PC-88SRシリーズ(4枚組)
●2ドライブ専用●サウンドボードII，FM音源対応
●ジョイスティック対応
■MSX2(2枚組)





- 高速8方向スクロールによるスピーディなゲーム進行
- 豊富なアニメパターンによる、リアルな動きの変形ロボット
- オプションキャリアによる複数の武装が使用可能
- 謎の小惑星NEDIAMの内部は、6×4画面で1エリア 4エリアで1ミッションの全9面構成
- ゲーム開始前に演習モードで操縦法をマスターできる

GAME ARTS

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．（氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．）　住友銀行池袋支店　普通口座1102614



時は来たのだ、天

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。



●シナリオ　飯島健男
●キャラクターデザイン・作画
　荒木伸吾&姫野美智
●サウンドプロデュース　SHOW-YA

●オープニング
●第一部　ザン・ハヤテの章……………………………ギバ島
　プロット兄妹(ゴンザ&マイマイの章)‥ヒューイ島
　幻左京の章……………………………………カムイ島
　ロー・タムー家の章…………………………モード島
　アレック・ヘストンの章……………………ソレス島
　ロマール・セバスチャン七世の章…………ベルンバ島
　リリアン・ランスロットの章………………アラメンテ島
●第二部　オープニング
　八玉の章……………………………………ザイアス大陸
●エンディング



40分のオープニングほか凝りに凝ったシナリオを美しく
再現する気迫の9枚組ディスク。九彩色ラベリング仕様。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください（送料無料）

命は我にあり!!

手に汗にぎる、愉しさいっぱいのゲームシステム

- 玉の変化によって常にキャラクターの状態がわかるステータス表示
- 移動中に訓練や読書ができ、レベルアップもできる行動コマンド
- キャラクターの個性で上がり方が違うパラメーター
- 一度に数万人が登場したり、巧みな攻撃を仕掛ける個性的な敵キャラ　第二部では、合体・分裂する敵キャラもあり
- 通常戦闘では全滅直前に離脱でき、コマンドモードで体力回復すればもう一度戦える
- 各勇士に備った個性的な特殊能力でゲームの面白さも倍増　さらにゲーム中の本屋で本を買って読めばマル秘の能力も体得できる　勇士が協力して使える強力な特殊能力も、第二部に登場

ブライ BURAI 上巻

●PC-8801SR以降 5"-2D(9枚組)
標準価格 8,800円(税別)
●PC-9801VMシリーズ以降、
要640kb(VM2は16色ボードが必要です)
3.5"-2HD、5"-2HD(4枚組)
標準価格 8,800円(税別)

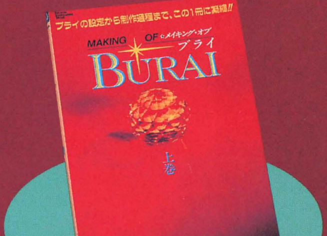
3月23日㈮店頭発売

MSX2, MSX2+(ディスク6枚組)
標準価格 8,800円(税別)

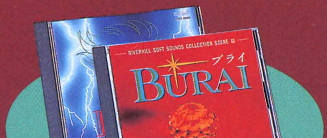
4月3日㈫店頭発売

FM-TOWNSシリーズ(CD-ROM版)
標準価格9,800円(税別)





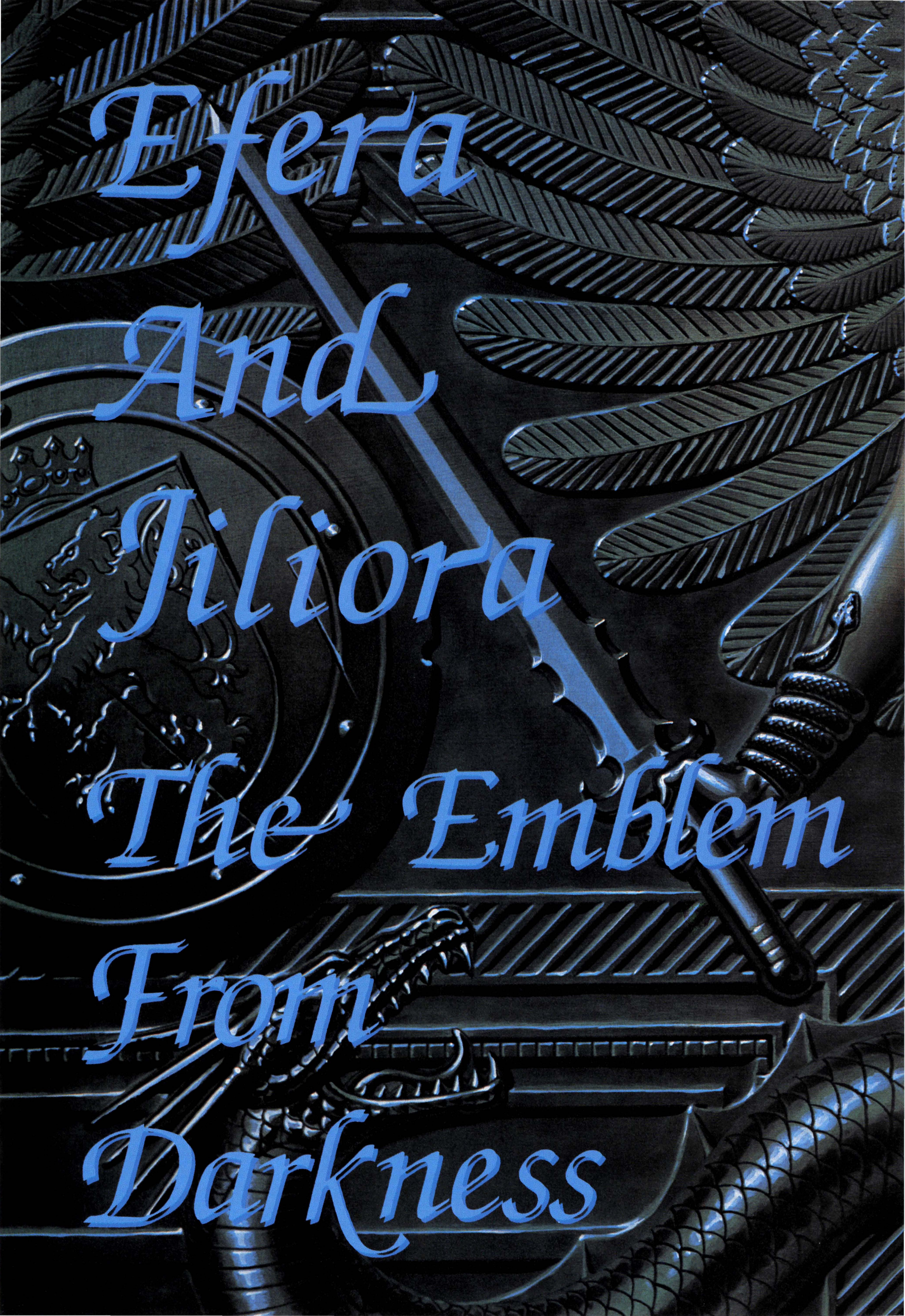
壮大なシナリオを実現する緻密な制作プロセスをエピソードをまじえながら紹介。好評発売中。



イメージアルバム「BURAIプロトタイプ盤」。
ゲームサウンド完全収録の「サウンドトラック盤」。
どちらも熱血マニアの必携アイテム。絶賛発売中。

●スタッフ募集中(プログラマー、サウンドクリエーター、営業企画スタッフ)
詳細は、本社人事部城内までお問合せください。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217


Efera
And
Jiliora
The Emblem
From
Darkness



エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス
新世界・ファンタジー／アクション ロール プレイング ゲーム
PC-8801SR以降 5"2D 10枚組 ￥8,800円 今春発売予定
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

ASCII
ASCII CORPORATION

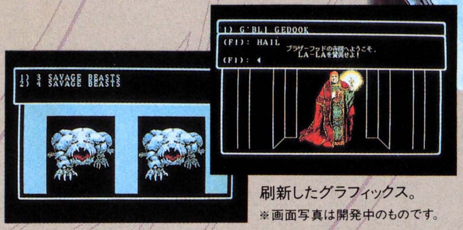




ウィザードリィの新時代に身を投じよ!



我々の希望と祈りは**君たちと共に**ある。
ゲートキーパーを解放し、**邪悪な司祭ソーン**を見つけ出すのだ。
さあ行くのだ、**ザ・ハート・オブ・メイルストローム**―災禍の中心―へ。



刷新したグラフィックス。
※画面写真は開発中のものです。



新生ウィザードリィV(ファイブ)はこうなる

○革命的にグラフィックを刷新

モンスターの表示範囲を拡大し、モンスターデザインでは、ファミコン版で好評を博した末弥純氏を起用。ウィザードリィの本質を損なうことなく、各イベントにイメージグラフィックを用意し、よりリアルに独自な世界を表現します。

○フリークの夢が実現!戦闘システムの改良

「ウィザードリィ#1」から後の作品にも伝統的に受け継がれてきた戦闘システムが、ついにアンドリュー・グリーンバーグ、デビッド・ブラッドリーの両氏により変更。フリークの長年の夢が実現したわけです。代表的な変更として、武器に「射程」(弓、槍等)を持たせ、後列のキャラクタも攻撃に参加できます。さらには"不意討ち"、モンスターの召換も可能です。

ウィザードリィV(ファイブ)その他の特徴

○プレイヤー以外の冒険者が迷宮内に登場!

○呪文、モンスター、アイテムを大幅変更

○広さの制限されていない迷宮、新しいイベント、トラップの数々。

○独立したシナリオ、自由自在なキャラクタ転送。(ウィザードリィ#1、#2、#3のどのシナリオからもキャラクタを移動でき、またVからそれぞれにキャラクタを戻すことも可能。)

Wizardry®

ウィザードリィV(ファイブ)

THE HEART OF MAELSTROM ザ・ハート・オブ・メイルストローム

定価12,800円 表示価格には消費税が別途付加されます

4月27日㈮発売

■対応機種●PC-9801M/VM/VX/RX/RA(5-2HD)●PC-9801UV/UX/CV/LV/LS/EX/ES(3.5-2HD)●PC-8801/mkII/SR/MR/FR/MH/FH/MA/FA/FE/VA(5-2D)

※全機種漢字ROMが必要です。※PC-9801シリーズでは400ラインモニタが必要です。※旧PC-9801/Eでは動作しません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

戦国に凱歌を謳う



●GAME MUSIC●
3/21 ON SALE!
東芝EMI・インヴィクタスレーベル
(INVICTUS)よりCD・MTで発売!!

久保田利伸、中山美穂などを手がけている“杉山卓夫”をはじめアイドル・CM音楽で活躍中の“北條浩志”“見良津 健雄”“藤岡 央”“岩垂徳行”が繰り広げる壮大なサウンド。斬アレンジ・バージョンは、リスナーを戦国時代へと誘います。

斬【ZAN】～陽炎(かげろう)の時代(とき)～

CD●TOCT-5654（税込定価￥2,530/税抜価格￥2,456）MT●TOTT-5654（税込定価￥2,250/税抜価格￥2,184）

心への音楽
INVICTUS TOSHIBA EMI

●お求めはお近くのレコード店で……●お問い合せ先／〒107 港区赤坂2-2-17東芝EMI㈱CD事業推進部 TEL03(587)9005

きれもの、求む。

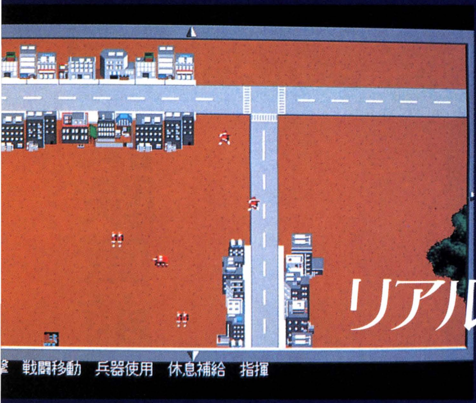


スタッフ募集 「ロードス島戦記」や「ソード・ワールドRPG」のデザイン、「ドラゴンランス戦記」やT＆Tの翻訳でおなじみのグループSNEが、スタッフとして働いてくださる人を募ります。①ゲームのデザイン ②ゲームの翻訳 ③イラスト（地図も含む）④英会話・英文作成・コンピュータプログラムなどの特技、この①から④までのどれかに自信があり、ゲームが好きで明るい人なら大歓迎。18歳以上、通勤可能な方で、応募されようと思う人は1990年3月25日までに下記住所まで、履歴書（市販のもので結構です）をお送りください。

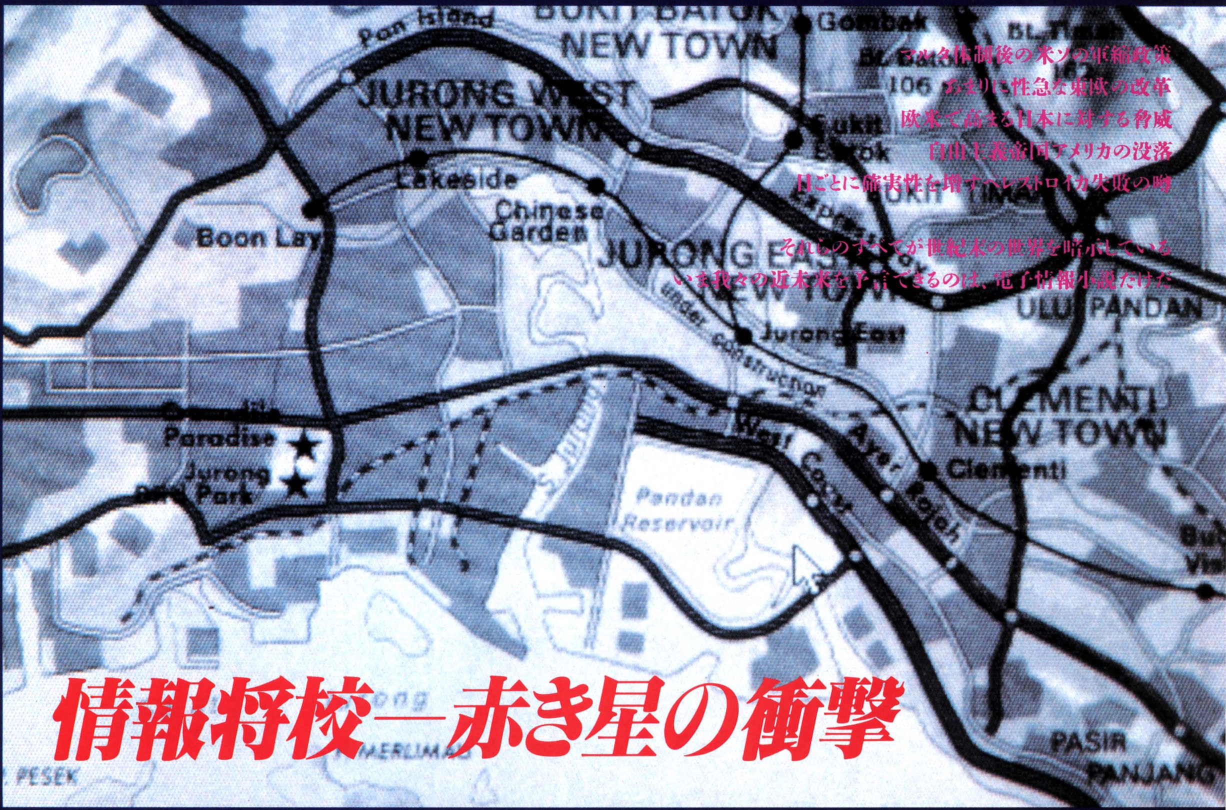
グループSNE

〒650 神戸市中央区加納町2丁目9-20 クラタ12号館2F ☎(078)222-5777

QUOTA
電子情報小説

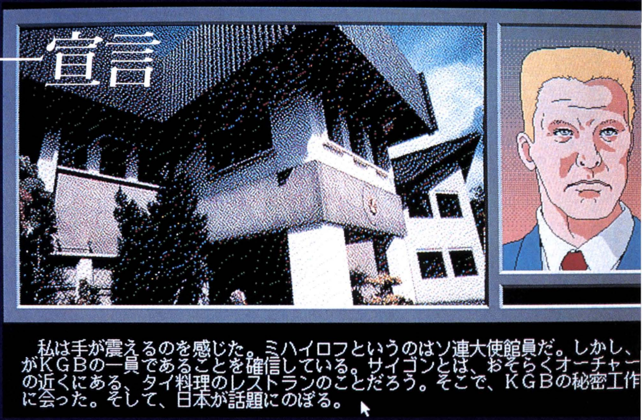


リアルシミュレーション宣言



情報将校—赤き星の衝撃

リアルアドベンチャー宣言



3月中旬発売！

- PC-9801シリーズ用2HD5インチ10枚組。
- MS-DOS対応。ハードディスクへのインストーラー付。
- アドベンチャーだけ、シミュレーションだけのプレイも可能。
- 軍事サスペンス小説よりもおもしろいストーリー設定。
- ヘックスを廃止した、全く新しいシミュレーションシステム。
- 予価 14,800円

株式会社 太田出版　ブランド名「QUOTA／クオタ」
東京都新宿区新宿2 15 24 成川ビル5Ｆ　TEL.03 359 6262 FAX.03 359 0040

お求めは、全国のパソコンショップ・本屋さんで。

Rune Worth™

Rune Worth, it has the world of the boundary between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT

今、開かれる運命の扉。

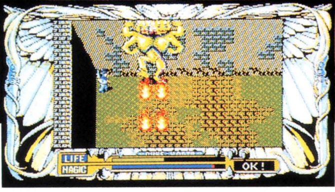
ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場！

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

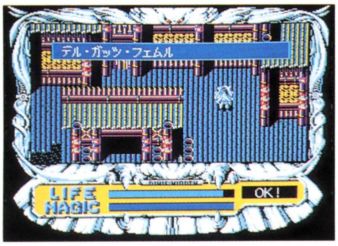
RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン／内藤時浩、シナリオ／吉川泰生、グラフィック／三浦かよ子……。

ARPGの新しい世界が16ビットマシンに広がる PC-9801版 4月新登場！



写真はPC88



写真はMSX2

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来６年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲！

PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードⅡ用35曲。
MSX2 MSX-MUSIC（FM音源）用35曲と内蔵PSG音源用35曲。

★PCM完全対応

PC8801サウンドボードⅡをフルに活かしたサウンド及び音声。

絶賛発売中!!

PC8801SRシリーズVA, 98DO対応 5″2D 5枚組 標準価格 ¥8,800
（2ドライブ専用）
- サウンドボードⅡ完全対応、ADPCMをフルサポート
- NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載 ● ジョイスティック対応（98DOを除く）

MSX2／MSX2+（RAM64K以上 VRAM128K以上）3.5″2DD 3枚組 標準価格 ¥8,800
- MSX-MUSIC（FM音源）対応 ● ジョイスティック対応

表示価格に消費税は含みません。 MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

「ルーンワース全曲集」
ALL SOUNDS OF RUNE WORTH
ポリスターレコードより ¥2,472（税込）
好評発売中！ ¥2,400（税抜）

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

T&Eマガジン25号 ３月発行予定!!
★X68000新作速報★NEW 3D GOLFニューコース「エイトレイクスG.C.」・「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

STAC 表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ®INC.
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　PHONE：052-773-7770
● T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋（052）776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 コンプティーク4月号
カタログ 請求券 コンプティーク4月号

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップシャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03) 350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-0002
	ビックカメラ池袋北口店4F	(03) 988-8660
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

遙かなる時空を越えて、ここに出現!

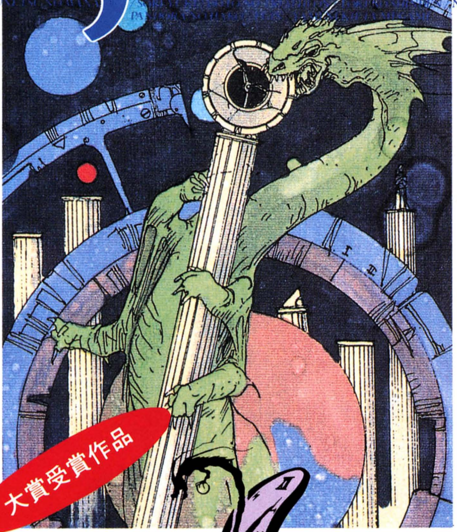
SORCERIAN

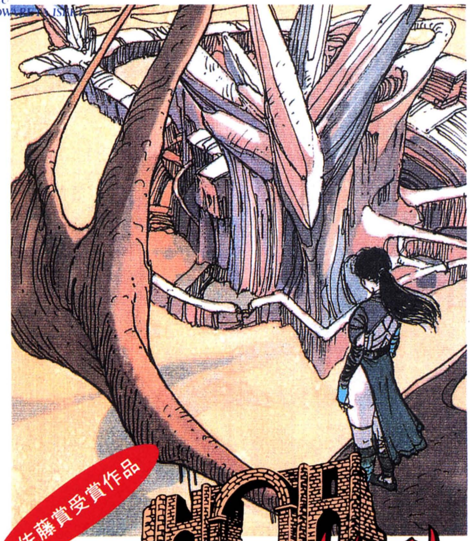
3月末日発売

SELECTED SORCERIAN 3

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YÔMUGENDENSETSU
SHAKU... / NOROWARETA ISEKI

さあ、いよいよセレクテッド・ソーサリアン第3弾だ! 愛と冒険とロマンが綴るソーサリアンの旅。今回は「時の神殿」と「呪われた遺跡」の2作品だ。ますます広がるソーサリアン・ワールド。キミはその世界のヒーローになれるか?





大賞受賞作品

時の神殿
TOKI NO SHINDEN

佐藤賞受賞作品

呪われた遺跡
NOROWARETA ISEKI

〔あらすじ〕ベンタウァ王国全土の時の進み方が突然狂いだしてしまった。原因はグラバラス伯爵の治めている領地内にある時の神殿に異変があったかららしい。伯爵は神殿の竜が狂ったのが原因だといい、ベンタウァ国王は狂った竜を倒すためにソーサリアンの派遣を要請した。

4つの時代を、時間を超えて冒険するというゲームです。「途中で未来の自分たちと出会う(当然、ゲームが進めば逆の立場にもなります)」というアイデアと、しっかりとしたストーリー展開が他の作品よりも優れていると全審査員から認められての授賞です。「マンガや小説で読む分にはそう驚かないと思うのですが、ゲームでやったら感動すると思うんです。そんな意味ではとてもゲーム向きのシナリオですね。」という谷山さんの意見もありました。

〔あらすじ〕冒険を終えたソーサリアンがベンタウァに戻る途中に吟遊詩人に出会った。休憩ついでに物語を聞くことになった彼らは、いつしか詩人の話に引きこまれていく……。ある砂漠の村で起きた遺跡調査員殺人。真相を知っているのは記憶を失った少女ただ1人だという。



「吟遊詩人バーバラおばさんシリーズ①」というサブタイトルがついている作品。吟遊詩人の話を聞いていたはずが、いつのまにか話の中の登場人物になってしまうという設定はおもしろいし、連作も可能だろう。

PC8801・VAシリーズ/PC9801シリーズ/X1シリーズ
¥2,900(消費税込)

シナリオDISK
時の神殿
呪われた遺跡

プラス

DISKマガジン Vol.3
これが内容だ!
シナリオの紹介/原作者の紹介/ソーサリアンファンクラブ/各社CM/アイテム/B.G.M/編集者リスト(予定)

プレゼント!!
★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント!
★セレクテッドソーサリアン1〜5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ!

以後、入選作が次々にゲーム化!
妖夢幻伝説/闇に消えた女神
それゆけ!ドトーのトライアスロン/封印

人気沸騰発売中〔PC8801・VAシリーズ/PC9801シリーズ/X1シリーズ〕

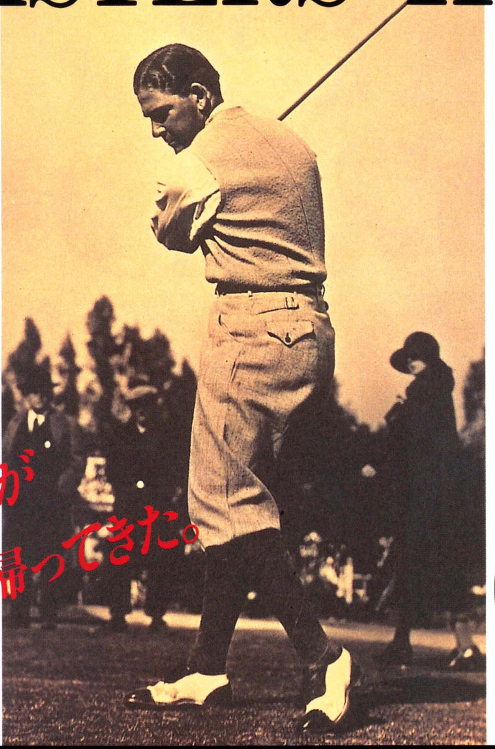
セレクテッドソーサリアン1
美しき花嫁 (UTSUKUSHIKI HANAYOME)
銀の灯が消えた街 (GIN NO HI GA KIETAMACHI)
プラス Diskマガジン Vol.1
¥2,900(消費税込)

セレクテッドソーサリアン2
パンドラの箱 (PANDORA NO HAKO)
灼熱のワナ (SHAKUNETUS NO WANA)
プラス Diskマガジン Vol.2
¥2,900(消費税込)

アルバトロス2／マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY

ROYAL & LEGENDARY OLD ANDREWS SCOTLAND

特典！オリジナル マウスパッド付き



操作性を高め、
実戦ゴルフの楽しさを満載した
リアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。
弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。
操作性をメインにバージョン・アップした
「アルバトロス2」は、誰でも気軽に
臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ
「アルバトロス2」の醍醐味だ！

あのアルバトロスが
パワーアップして帰ってきた。

絶賛発売中
PC-98VM/UV(5"2HD/3.5"2HD) ¥9,800(税別)
マウス対応！
新発売
MSX2/2+(3.5"2DD) ¥8,800(税別)

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリスII



X68000版に優子登場。

新たな感動を乗せオリジナル開発されたバトル・アクション・ファンタジー。

絶賛発売中
X68000版(5"2HD) ¥9,800(税別)
PC-88SR PC-98VM/UV
MSX2/2+ ¥8,800(税別)
PCエンジン(CD-ROM²) ¥6,780(税別)

「東芝EMIインフォメーション」東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中!
テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価 ¥2,530
MT■TOTT-5617 税込定価 ¥2,250
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」
歌）麻生優子 CD■TODT-2458 税込定価 ¥930

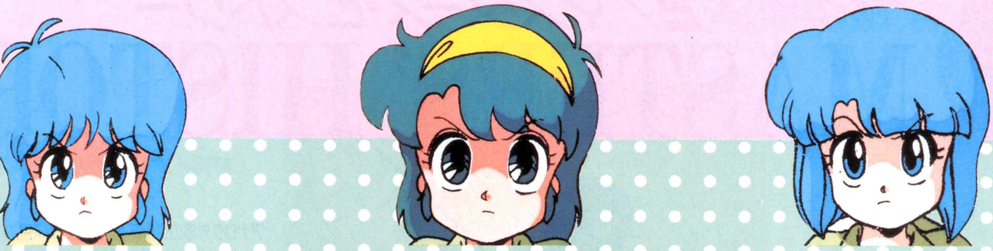
制作／㈱ウルフチーム

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
※質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157(毎週 月、木、土・15～16時)

ご注意 お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。
もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

RENO Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159



ミキ、カスミ、ショーコのはじめまして



ゲームセンターで大人気を博した「スーパーリアル麻雀PⅡ、PⅢ」！
あの、ミキ、カスミ、ショーコがオリジナル・ビデオで登場！
3人の素顔（素肌？）が遂に明らかになる！



3月25日発売

【予約特典】先着で豪華豆本（下巻）をプレゼント。

VHS：PSVX-1001 税込定価¥5,800（税抜価格¥5,631）30min.

POLYSTAR
株式会社ポリスター

●東京本社 〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル Phone:(03)406-8160
●大阪事務所 〒530 大阪市北区西天満5-2-18 高橋ビル東館7F Phone:(06)361-5755
●名古屋事務所 〒460 名古屋市中区栄2-11-7 状見大島ビル8F Phone:(052)204-3161

もう、誰にもとめられないっ！



電脳学園3
CYBERNETIC HI-SCHOOL

トップをねらえ！
いよいよ新登場!!

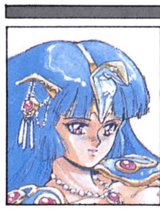
PC8801版PC9801版3月24日同時発売予定

消滅の刧が近づくこの宇宙を救えるのは、あなただけだ！　3人のライバルを倒し、"グレート・ガンバスター"のパイロットをねらえ!!

■監督：庵野秀明　■作画監督：窪岡俊之　予価￥8800(98・88共)

▶PC8801SR以降 5'2D 4枚組　FM音源対応　アナログRGBモニタ限定　バスマウス対応

▶PC9801VM以降 5'2HD/3.5'2HD 4枚組　FM音源対応　アナログRGBモニタ限定　VM及びUVは要16色ボード　バスマウス対応



電脳学園II　ハイウェイ・バスター!!
PC8801版、9801版、絶賛発売中！

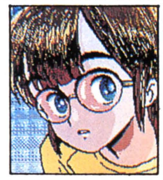
■特別価格￥8800

学園に隠された秘密のアイテムを探し出し、首都高速を爆走する謎のハイウェイ・バスターを打ち破れ！　通販申込者の特典として〔特製ステッカー〕をサービス!!

電脳学園シナリオI
PC8801版、PC9801版 好評発売中！

■特別価格￥8800

3人の美少女のクイズに答えるとムフフの愉しみが…!?
大好評のシリーズ第1弾！　通販申込者には〔特製オマケディスク〕をサービス！▶MSX2版今春発売予定



①『電脳学園IIIトップをねらえ！』『シナリオIMSX2版』を電話予約する場合は。

➡上記の電話番号へご連絡下さい。担当者にあなたの住所・氏名・電話番号へ希望商品名をお伝え下されば、予約登録完了です。一週間以内に、予約代金として8800円(GPC会員は7920円)を、現金書留／普通為替／定額小為／郵便振替にて『電脳学園予約係』までお送り下さい。

★郵便振替の番号は、東京8－350836加入者名　株ゼネラルプロダクツ　まで。

②『電脳学園シナリオI・同II PC88版 98版』を通販購入する場合は。

➡申し込み後、一週間程で宅配便が届きます(地域差あり)。代金引換ですので、商品代金8800円(GPC会員7920円)を、宅配便の人に渡して下さい。

第1回日本パソコンゲーム大会
参加者受付中!!

'90年5月3／4日
会場：日本都市センターホール

※大会の開催期日と会場が変更になりました!!

■参加費／本大会2日間のみ・　7,800円
　　　　　合宿代込み・　15,800円

主催：第1回日本パソコンゲーム大会実行委員会

定員に達し次第受付を締切りますのでお申し込みはお早目にお願い致します



▶ただ今、同人ソフトサークルやパソコン通信グループの皆さん、同人誌&ガレージキット制作ディーラーの方の参加も募集中です！　詳しくは下記までご照会ください。

▶合宿会場は　とても本大会では言えない話をゲストに聞ける…!?

▶参加申し込みは〔電話一本〕でOK！　AM12時～PM7時まで受け付けています。

☎0422-22-1980

★受付の者に大会参加希望の旨を伝えて下さい。直ちに予約登録され、後日、申込書と振替用紙が急送されますので、1週間以内に「参加費用」をお振り込み下さい。

★振込先　東京8－350836　口座名：株式会社ゼネラルプロダクツ

※案内書　申込書ご希望の方は62円切手を貼った封筒を同封の上、ゼネプロまでご請求下さい！

※GAINAXではCG作画のアルバイトを募集中です！　機種／条件等のお問い合わせは、担当・赤荻（あかおぎ）までお問い合わせください。

※当社商品は(PC-286)シリーズに対応。
98シリーズのラップトップ型では動作しません。

㈱ゼネラルプロダクツ　本社／〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F



超人気アニメシリーズ
ダンガイオー、君の88で発進!
お待ちかね、君のPC-88にあの〝ダンガイオー〟が登場だ。
新たに描きおこされた美しいビジュアル・シーンが、ぼくらの心をさわがせる。
期待感100パーセントのテクノビジョン・アドベンチャー、
破邪大星ダンガイオーは、テクノポリスソフトよりいよいよ4月発売!
破邪大星
彈劾凰
ダンガイオー
4月発売!
PC-88SR以降(VA対応)・5"2D5枚組・予価¥8,800(税別)
3つのロマンが君を待つ―シェナン・ドラゴン
これがうわさのRPGカードゲームだ!!
さらわれた王女は、敵の王との婚礼を前に、何かを待っている…男性または女性の勇者となって王女を救うか、王女その人となり敵の手から逃れるか?
この世界に入るとき、きみは3つの姿を自由に選択できる。また、新システム、カードゲーム方式が楽しさに拍車をかけるぞ。
テクノポリスソフトが自信を持っておくる〝シェナン・ドラゴン〟。
挑むのはきみだ!
●PC-88SR以降・5"2D3枚組
¥6,800(税別)
Shenan Dragon
シェナン・ドラゴン
大好評発売中!
おとめ・ぱーてぃ
PC-98シリーズ・4月発売! 5"2HD2枚組 ¥7,800(税別)
大好評発売中! ●PC-88SR以降(VA対応)・5"2D4枚組 ●¥7,800(税別)
通信販売のご案内
お近くのお店でお求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価+消費税分をそえて現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズAV事業部
テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834

おいしい・ナンパ・しゅみれーしょん

CAN CAN Bunny きゃんきゃん バニー

きゃんきゃんバニー スペリオール

もっと自然に女の子とつきあいたい！完全攻略法！



写真は開発中のもので一部製品とはことなる場合もあります。

●昨年度ザ・No.1ねるとんソフト「きゃんきゃんバニー」のユーザー・アンケートの要望をもとに作られた、初めての完全パソコン・ナンパ・マニュアル。TTL12キャラクター分
●ソフト制作に際して血液型別女の子36人を完全取材。
●女の子の血液型別、職業別、タイプ別徹底研究!
●この角度から攻めれば「きっと女の子と仲良くなれる」ための必勝テクニック満載。
●きゃんきゃん女の子との会話は、デジタルやオタクはダメ。
●今すぐ使えるレトロでアナログな誘い文句がいっぱい。
●そしてキマリは、愛&H!
●カクテル・ソフトお得意のグッドなグラフィックとミュージック。そしてきゃんきゃんな女の子たち。キミのねるとんは見事ツー・ショットの◎か、はたまた

大ドンデンがえしか？

PC98VM以降、PC88SR以降対応、MSX2以降対応

①制服ギャルセット ②女子大生セット ③セーラー服ゆうやけセット

全3巻まとめて合計6,800円!

90年3月30日発売予定! 完全保存版

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。
●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-81760カクテル・ソフトまでお申し込みください。

オリジナルでユニーク
カクテル・ソフト
フェアリーテール
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

総登場武将キャラ300名以上!

本物·美少女Hシュミレーション·G(ゲーム)

いよいよフェアリーテールのH戦略が本格化する!

NEW

ストロベリー大戦略



うそいつわりのない抜群のHグラフィック技術がシュミレーション·ゲームの世界に本格参入した!
総登場キャラ300名以上。重厚な音楽BGM、シナリオ、本格的なSLGゲームシステム。

これはたんなるHなAD(アダルト)ソフトの水準をはるかに超えた!
きっと一緒にファニーでホットなエンディングが楽しんでいただけます。

PC9801VM以降対応　予価6,800円

4月発売。乞うご期待!

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は上記のとおりです



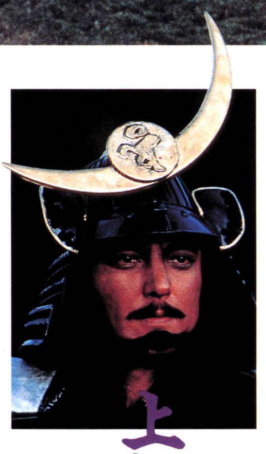
巨費三億円——現代に甦る春日山城

兵庫県和田山町の国指定史蹟・竹田城跡に三億円もの巨費を投じて、謙信の居城である春日山城が築かれた。文化財は本来、当時の状態で保存するのが慣例であるが、文化庁の特別許可を得て製作が可能となったものだ。

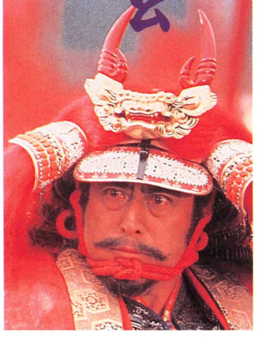
巨大なオープンセットを前にして角川監督は「上杉謙信の精神面を表現するのにどうしてもこの城が必要だった。見事に再現され、城内にいると現実と映画が自分の中で入り混じる感じがする程だ」と語り、謙信役の榎木孝明も「実際に城を目の前にして演じるのは、セットで撮影するのと気持ちの入り方が全然違ってくる。役者冥利に尽きます」と感激。川中島に向けての出陣シーンなどを熱演した。

十一月下旬の和田山ロケを経て、十二月中旬いよいよ最終ロケ地の山形県羽黒町へ、吹雪の山中で謙信と信玄の運命的な出会いの場面を撮影。特別天然記念物の樹齢五〇〇年の杉並木に囲まれた現場は零下十度の寒さ。思う様に動かぬ馬に手を焼きつつも十二月二十三日無事クランク・アップした。

昨年四月、奈良・吉野の満開の桜からはじまり、初夏の信州の高原、八月にはカナダ・カルガリーの大平原を駆け、秋には軽井沢の滝、更に大分の紅葉、そして出羽三山の一面の雪景色。空前絶後のダイナミズムと同時に四季の美しさを余す所なく捉え、国内外を巡った八ヶ月に及ぶ撮影は全て完了し超大作はいよいよ、その全貌をあらわそうとしている。



上杉謙信（榎木孝明）



武田信玄（津川雅彦）





宇佐美定行（渡瀬恒彦）



山本勘介（夏八木 勲）



飯富虎昌（室田日出男）



高坂弾正（沖田浩之）



橘屋又三郎（大滝秀治）



侍女（岸田今日子）



昭田常陸介（伊武雅刀）



勅使（風間杜夫）



太郎義信（野村宏伸）



八重（財前直見）

《**前売券絶賛発売中!!**》全国の書店・洋画系劇場窓口にて（劇場窓口でお買い上げの方に戦勝・開運・学業増進の 刀八毘沙門天王御守護（とうばつびしゃもんてんのうおまもり）（信貴山寺入魂） 限定プレゼント）

〔刀八毘沙門天とは〕北方世界を守護する戦いの神で四天王のひとつ。不世出の名将上杉謙信が「軍神」として終生崇拝。頭文字の「毘」を旗印とし、生涯無敗という驚異的な戦歴を残した。また出世自在、金銭如意、商売繁昌、家内安全と多くの福をもたらす神としても知られている。

製作費50億、世界に挑む角川映画戦国超大作。
'90年6月23日、日本公開。

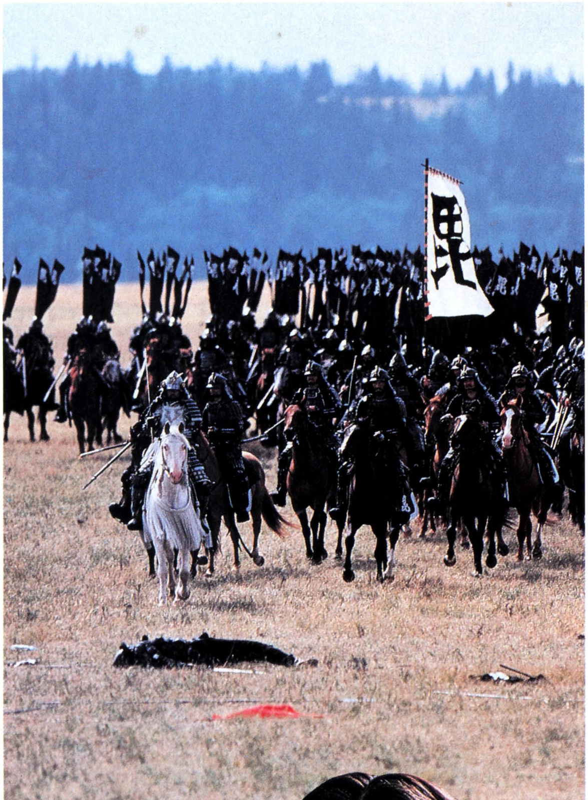
天と地と

題字・金田石城

監督 角川春樹

製作／角川春樹　大橋渡
■原作／海音寺潮五郎（角川文庫版）
■脚本／鎌田敏夫　吉原勲　角川春樹
■音楽／小室哲哉（EPIC・ソニー）

HEAVEN and EARTH
製作／「天と地と」委員会・配給／東映





乃美（浅野温子）

解説ストーリー

海音寺潮五郎原作の戦国ロマン「天と地と」が、90年夏、空前の大スケールで日本公開。

ストーリーは、〝越後の虎〟と恐れられた上杉謙信（榎木孝明）と、甲斐の国で上洛を夢見ていた武田信玄（津川雅彦）、両雄の激突を中心に展開。謙信の幼なじみの乃美（浅野温子）、信玄の側室・八重（財前直見）など取り巻く女性達もまた、戦乱の運命に翻弄されてゆく……。

クライマックスである川中島の合戦シーンは、カナダ・カルガリーにおいて、馬1000頭、エキストラ3300人を駆使した約50日間の大ロケが敢行された。主役交替のアクシデントに見舞われたものの、榎木孝明は、現地入り三日目にはスタントマンなしで馬上の一騎打ちシーンをこなし独自の役づくりをしている。また、日本の四季を盛り込んだ国内ロケも好調で、津川雅彦、渡瀬恒彦、風間杜夫、野村宏伸、伊武雅刀をはじめ、時代劇に初めて取り組む浅野温子、女騎馬武者に抜擢された新人・財前直見などが演技の火花を散らしている。

注目は、音楽の小室哲哉。これまでにも映画音楽は「ぼくらの七日間戦争」を手掛けた経験はあるが、時代劇は初めて。TM NETWORK的音色をあえて裏切り、新しい小室ワールドを展開させたいと意欲を見せる。



天と地と　海音寺潮五郎

■単行本（上・下）　定価各1,800円
■文庫本1～5　定価各430円
■角川コミックス1～5　画・石川賢　定価各660円

（定価には消費税が含まれています。）

角川書店



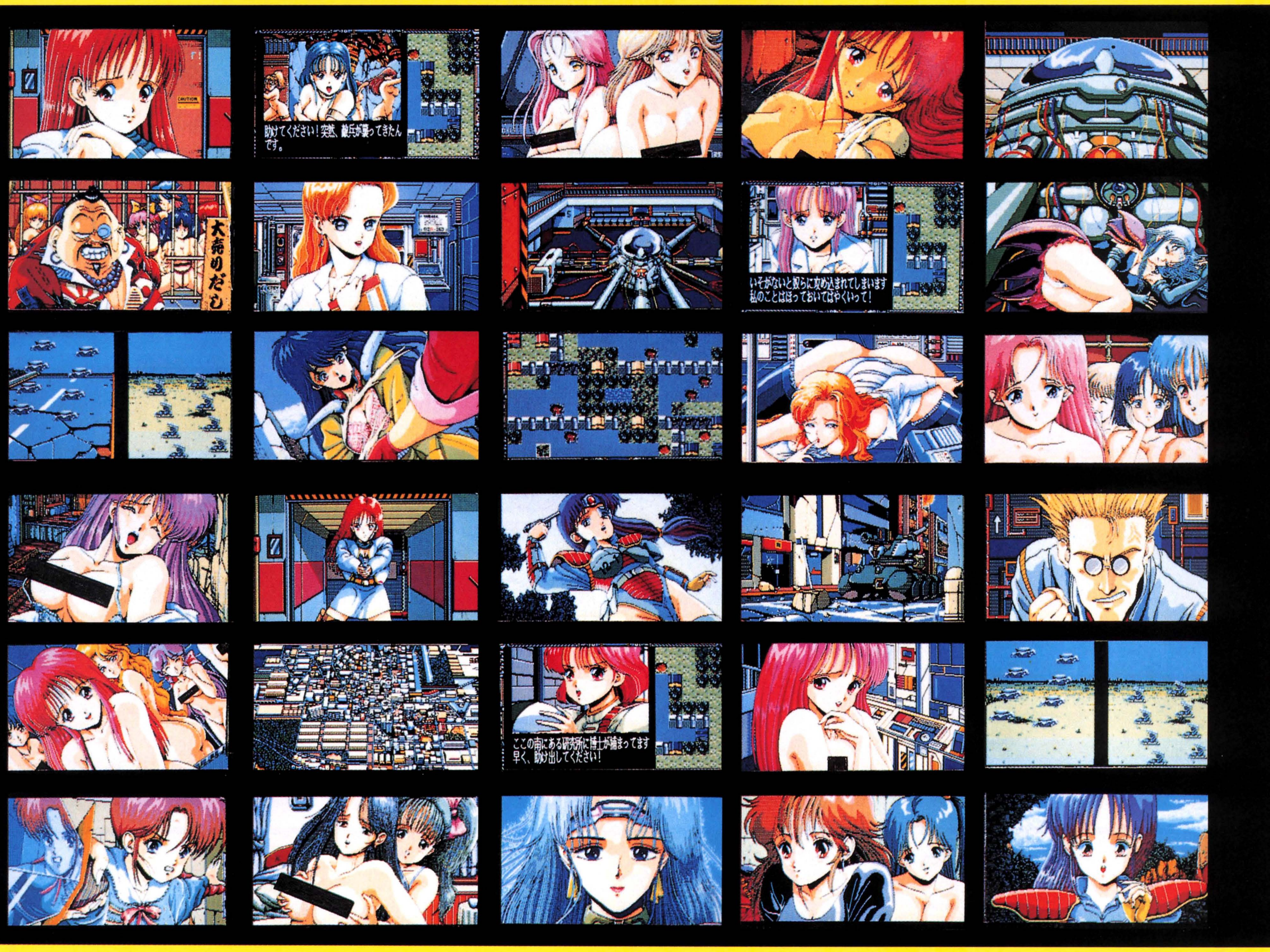
FOXY
フォクシー
PC88版 5" 2D×5枚組 3月16日発売!
PC8801版
5インチ2D
5枚組
定価¥6,800円
PC9801版も好評発売中!!

愛情(まんたん)のシミュレーション!

膨大なサイズがゲーム主流の今、あなたはゲームを始めるのにとまどいを感じていませんか?………数百の部隊を管理し膨大な広さのMAPで相手と戦う。しかし、その戦いに勝利するには数十時間かけなくてはならない。果たしてそれだけの十分な時間をゲームに費やせる人がどれだけいるでしょうか?

西暦2001年、巨大実験都市『NEO-TOKYO』。滅び逝く地球環境を予期した人類は、大がかりな宇宙空間移住計画をたてていた。そこに突然現れた『クリスタル・アイズ』という女性。その女性は不思議な力を持つ女性であった。彼女は市民や軍隊を洗脳し、武装させ、すぐれた統率力でまたたくまに『NEO-TOKYO』を支配下におき、巨大実験都市『NEO-TOKYO』の独立を宣言した。これに対する『NEO-TOKYO管理局』は、この女性の正体をつきとめ、『NEO-TOKYO』の独立を阻止すべく行動を開始したのであった………。

- 『FOXY』は、キャンペーンタイプのシミュレーションゲームです。『FOXY』を一言で言うと……『美少女が登場する本格的シミュレーションゲームで・画面がきれいで見やすくて・ゲームの内容がしっかりしていて・なおかつグラフィックのサイズが大きくて・ストーリー性が高く、のめりこめるソフトで・操作がめんどうくさくなくて・マニュアルを読むのに一時間もいらなくて、それどころか、ゲーム中にマニュアルを読む必要がなくて、だからと言って内容が薄いゲームじゃなく・もちろんBGMやアニメーションもしっかりしていて・当然、戦闘シーンもリアルにアニメーションして・やりはじめたら止まらないソフト』です。なぜ、やりはじめたら止まらないか?……それはストーリーの構成が、簡単にクリアーできるショートストーリーから始まり、だんだんと難易度が増していくタイプのシステムになっているからです。シミュレーションが始めてという人でも大丈夫、最初の面は簡単に、そしてだんだんと難しくなるようにつくられています。
- 『FOXY』は、一つの大きなストーリーの中に、小さなストーリーがいくつもつまっています。シナリオも練りに練り上げました。
- 画面構成やグラフィックの内容には自信があります。サイズの大きなビジュアルを心ゆくまでお楽しみいただけます。
- キー操作や画面表示にも力を入れました。『操作は覚えやすい事が一番』をモットーに、マニュアルを見ないでゲームが進められるシミュレーションゲームを実現しました。
- シミュレーションの世界では、キャラクタの感情移入がしにくいと思われましたが、な、なんとあなたが操作するのは女性戦闘部隊ですので、思わず愛情が生まれてしまう事でしょう。
- 戦闘シーンにも自信があります。リアルに描かれた戦車や飛行機がリアルタイムに戦います。もちろん、効果音もバッチリと効いています。
- 『ドラゴン・ナイト』で好評の『スペシャル・ディスク』が、FOXYにももれなくついています。もちろん内容もパワーアップ!! クリアしたシーンをもう一度見るだけではなく、ミュージックモードやキャラクタパターンをエディットする事もでき(98一版のみ)、その上エルフ特製のスペシャルアニメーションを見る事ができます。



特報!

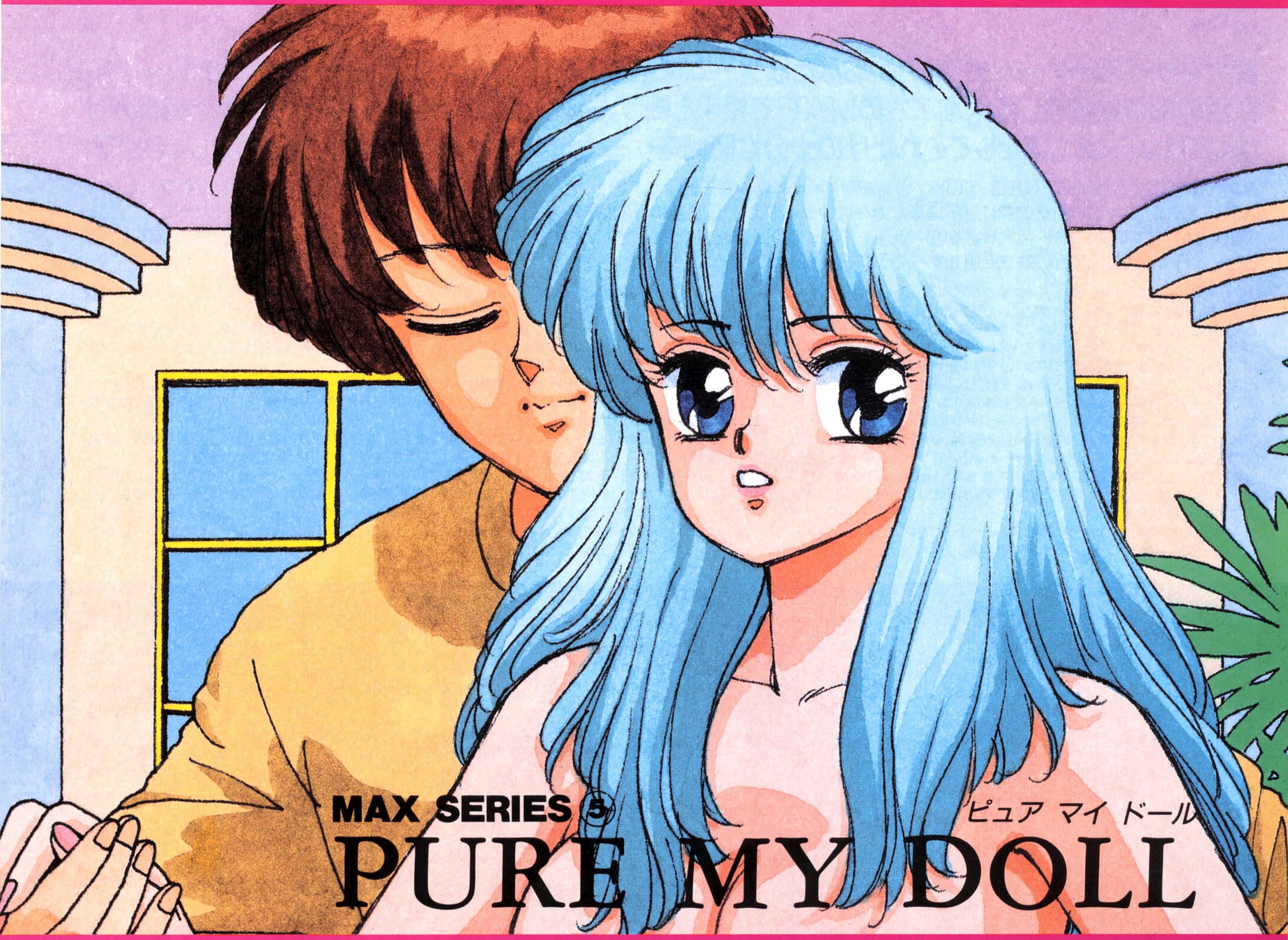
FOXYオリジナルテレホンカードを、ゲームを終了させた先着400名のお客様にプレゼント致します、詳しくは製品のマニュアルをごらんください。

通信販売をご希望の方は…

- 現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
- 郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機械、メディアを明記の上、口座番号
東京3-191196
エルフまでお申し込み下さい。

株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

この娘が、なんでも僕の思い通りになる!?



悪友がくれたプレゼントは、なんと生身の女の子だった!どういう訳かこの娘、僕の言うことは素直に聞いてくれるから、あんなこともこんなことも、なんだってできちゃうのだ!!

原作・原画　**唯 登詩樹**

1990年5月末、88版発売予定!　¥8,800(予価)
(98版はもう少しお待ち下さい)

アグミックスのMAXシリーズ　発売中

1 私立探偵マックス　～潜入!! 謎の女子校～　改訂版
原画：富士参號　¥8,030(税込)

2 サッちゃんの大冒険
原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970(税込)

3 あずさ108事務所
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000(税込)

4 少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000(税込)

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3-056150　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

■対応機種(全ゲームとも)
PC-9801シリーズ (旧98、E、F、M、U、UII、LTを除く。要640K) 5" 2HD
＊MS-DOSのVer. 2. 11以上が必要です。
PC-8801シリーズ (SR以降、VA可) 5" 2D
NEC純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区三栄町14番地 テラス三栄町D
PHONE 03-358-4862



オリジナルガレージキットが
誰でもカンタンに
作れる!!
小田雅弘監修
スリー
ディー
3D
Modeling Techniques
モデリングテクニック
通信講座
市販のキットではもの足りない人に!
大好きなアニメヒーローを
3Dモデルで作りたい人に!
高度なテクニックをみがきたい人に!
創作意欲がわいてくる!
アニメ映画の人気キャラクターやメカetc.プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。
もう何だって作れるぞ!!
小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。
■充実した講座内容
工具から特殊素材まで基礎知識／基本工作テクニック／必見改造テクニック／スケッチワークテクニック／ファンドによる原型製作テクニック／ポリパテによる原型製作テクニック／複製製作テクニック／バキュームフォームによるフルスクラッチビルド／ディオラマ&特殊撮影etc.
資料無料贈呈
▶くわしい資料を無料でさしあげます。左のハガキに必要事項を記入して、今スグ、ポストへ!
東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3 ☎03(317)2811
受付/AM7:00〜PM9:00年中無休


KOEI
あの、三国志が映画
光栄特別試写会カップルで2万
総額1,500万円 豪華プレゼント
光栄のファミコンゲーム
信長の野望・全国版
●ファミコン
●ガイドブック
蒼き狼と白き牡鹿
ジンギスカン
●ファミコン
●ガイドブック
信長の野望・戦国群雄伝
●ファミコン
●ガイドブック
麻雀大会
●ファミコン
光栄のパソコゲーム
信長の野望・全国版
●パソコン各機種
●ハンドブック
三國志
●パソコン各機種
●ハンドブック
蒼き狼と白き牡鹿
ジンギスカン
●パソコン各機種
●ハンドブック
維新の嵐
●パソコン各機種
●ハンドブック
信長の野望・戦国群雄伝
●パソコン各機種
●ハンドブック
協賛：東宝東和㈱、日本電気㈱、富士通㈱、松下電器産業㈱　協力：全日空㈱、㈱アスキー、㈱角川書店、㈱電波新聞社、

になった。
名様ご招待!
つき!

光栄のパソコン・ファミコンゲームでもお馴染みの
「三国志」が本場中国映画社の手で、ついに映画化!!

人馬それぞれ10万余を費した、空前のロケーション!まさに中国しか為し得ない歴史戦争スペクタクルが登場する。
舞台は魏・呉・蜀の三国が入り乱れ、権謀術数渦巻く1700年前の中国。"桃園の誓い"で義兄弟の契りを結んだ劉備玄徳、関羽、張飛は、黄巾討伐軍に参加して名をあげるが——。歴史文学の最高傑作「三国志」初の映画化である。みどころは、数万の人馬が一体となって乱舞する壮大なスペクタクルシーン。日本の四国の半分がすっぽりと収ってしまうほどの大草原に当時の城郭のオープンセットを建設しての大パノラマである。これは、中国が全世界に向けて放つ、空前絶後の一大ロマンだ!!
東宝東和配給の話題の超大作「三国志」の公開に先駆けて、光栄は特別試写会を開催、抽選で2万名様をご招待致します。
また、ダブルチャンスとして、総額1,500万円の賞品を応募者の中から抽選によりプレゼント。ふるってご応募ください。
なお、抽選発表は当誌6月号をご覧ください。

■プレゼント賞品
○全日空㈱中国「三国志」の旅……………………カップルで20名様
○日本電気㈱ PC-98Doセット ……………………………8名様
○富士通㈱ FM-TOWNSセット ……………………………8名様
○松下電器産業㈱ AI WSXセット…………………………8名様
○光栄「三國志」ファミコンゲームソフト……………………100名様
○光栄「三國志」サウンドウェア(CD)………………………100名様

■応募方法
官製はがきまたは有名パソコンショップ店頭にある応募はがきに、住所・氏名・年令・職業および希望会場・夜の部/昼の部をお書きの上、下記宛にお送りください。(アンケートはがきは無効)
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
角川書店 コンプティーク編集部「三国志」試写会係
■応募締切日:平成2年4月4日(当日消印有効)
■当選発表:ご招待券の発送をもって発表にかえさせていただきます。
■試写会日程および会場:

4/14㈯ ■東京地区:よみうりホール Tel.(03)231-0551 (6:30開演)
4/15㈰ ■東京地区:よみうりホール (6:30開演)
4/21㈯ ■名古屋地区:愛知県中小企業センター Tel.(052)561-4121 (1:30/6:30開演)
4/22㈰ ■大阪地区(1):大阪厚生年金会館中ホール Tel.(06)532-6301 (6:30開演)
4/28㈯ ■福岡地区:電気ホール Tel.(092)781-0685 (1:30/6:30開演)
4/29㈰ ■大阪地区(2):リサイタルホール Tel.(06)203-7027 (1:30/6:30開演)
4/30㈷ ■札幌地区:共済ホール Tel.(011)251-7333 (1:30/6:30開演)
5/3 ㈷ ■広島地区:広島県民文化センター Tel.(082)245-2311 (1:30/6:30開演)
5/4 ㈷ ■仙台地区:イズミティ21 Tel.(022)375-3101 (1:30開演)
5/5 ㈷ ■横浜地区:横浜市西公会堂 Tel.(045)314-7733 (1:30/6:30開演)
※開場は開演の30分前です。



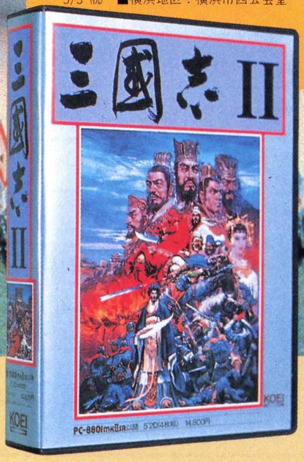


水滸伝
●パソコン各機種
●ハンドブック

提督の決断
●パソコン各機種
●ハンドブック

麻雀大会
●PC-9801シリーズ

権謀術数渦巻く「三国志」の世界を、
ゲームで体験する!
緻密な戦略コマンド、豊富なパラメータ、
そしてリアルな戦闘モード。
英雄、豪傑たちを自在に操って、
誰も果たせなかった中国統一をめざせ!
三國志、三國志IIと2本揃って
好評発売中!!



三國志II
●パソコン各機種:14,800円
withサウンドウェア(CD付):17,200円
●ハンドブック
●サウンドウェア(CD/テープ)



三國志
●ファミコン:9,800円
●パソコン:14,800円~12,800円
●ハンドブック/ガイドブック

株式会社 光栄 〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24
Tel.044-61-6861㈹

㈱日本ソフトバンク

SOFT EXPRESS

ソフトエキスプレス

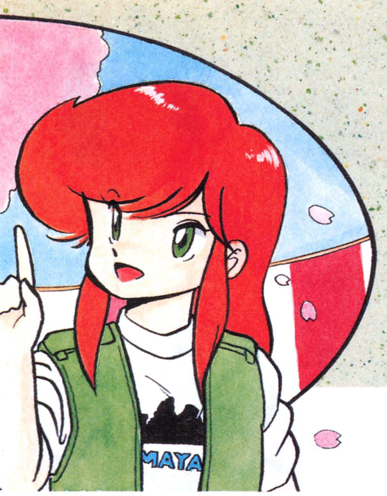


SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	
2	2	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
↑3	6	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
4	3	イース	日本ファルコム	
↑5	7	三國志	光　栄	
6	4	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
⇧7	—	三國志Ⅱ	光　栄	
8	5	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑9	10	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	
10	8	ウィザードリィ	アスキー	
10	9	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
↑12	14	テトリス	ビー・ピー・エス	
13	13	ブライ　上巻	リバーヒルソフト	
14	11	大戦略Ⅱ	システムソフト	
15	12	スーパー大戦略	システムソフト	
↑16	—	トンネルズ ＆ トロールズ	スタークラフト	
↑17	—	ルーンワース	T&Eソフト	
18	17	サーク	マイクロキャビン	
↑19	—	ヒーロー・オブ・ランス	ポニーキャニオン	
19	14	大戦略Ⅲ	システムソフト	

●集計対象：2000人(1月8日〜2月7日)

イラスト／J.PIERO



今月のランキング解説

今月のリーダーズＴＯＰ20最大のトピックスは、なんといっても『エメラルド・ドラゴン』の３位浮上だね。いままで、ファルコム４人組と『ロードス島戦記』が守ってきたＴＯＰ20頂上の砦をいともあっさりと突き破って３位にのしあがってくるとはやはりただものじゃないね。スッゴイ！　それから忘れちゃいけないのが『三國志Ⅱ』の初登場７位のランクイン。これも大物の素質十分だ。前作『三國志』は、SLGとしては最高の人気をいまだに保っているけど、すぐに追い抜きそうだね。でも『ドラゴンスレイヤーⅥ』が、あんまり順位を上げてなかったのは意外。

総得票数	得票数
3129	173
1555	165
412	147
1569	120
960	86
1667	81
77	77
2217	76
118	69
992	57
1292	57
448	49
71	45
240	35
709	25
23	23
22	22
353	21
20	20
252	20

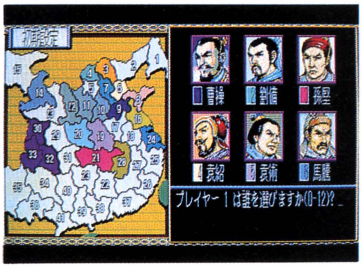
今月のピックアップ PICK UP

3位 エメラルド・ドラゴン （バショウ・ハウス）

発売前からのランクインといい、とどまることを知らない人気の上昇といい、『エメラルド・ドラゴン』の勢いにはものすごいものがあるね。思えば、初ランクインが去年の12月号。それからたったの４カ月で、ベスト３に入るなんて、誰が想像しただろうね。このままいけば、ひさびさに（ほんとーにひさびさに）ファルコム以外のソフトがＴＯＰ１になるっていうことになるかもしれないね。でも、確かにおもしろいゲームだよね。かくいう私も、ハマってしまって、仕事そっちのけで、遊んでいるんだもの。できることなら、この続編も出してくれるといいなあ、なんて本気で考えてしまうのでした。



5,7位 三國志、三國志Ⅱ （光栄）



『三國志』は、上の『エメラルド・ドラゴン』とは対照的に、昔っから根強い人気に支えられて、ソフトＴＯＰ20始まって以来、ずうっと上位にランクインしっぱなしのソフト。今回の『三國志Ⅱ』は、いわばその２世っていうところだけど、前作の人気もいまだ衰えずっていうのは、やっぱりすごいよ。

▶21～30位までのランキング

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	ラスト・ハルマゲドン	26	ハイドライド3
21	アークス	27	ブライ 下巻
21	ドラゴンナイト	28	銀河英雄伝説
24	水滸伝	29	ヴァリスⅡ
25	天下統一	29	スナッチャー

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

今月のベストセラーソフトはこれだ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店から寄せられたデータをもとに、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！
（今回の情報は1月1日から31日までのデータを集計したものです）

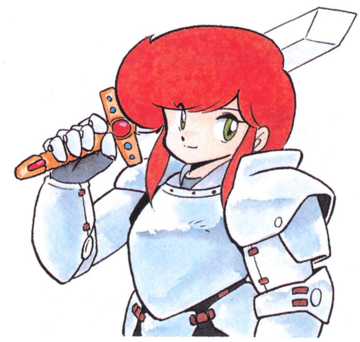
順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	3	三國志Ⅱ	光栄	PC88SR	14800〜17200円(5D)
2	2	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	PC98,PC88SR	8800〜9800円(5D,3.5D)
3	6	キャンペーン版大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98,PC88SR	8800〜9800円(5D,3.5D)
4	—	ルーンワース	T&Eソフト	PC88SR,MSX2	8800円(5D,3.5D)
5	—	ドラゴン・ナイト	エルフ	PC98,PC88SR,MSX2	6800円(5D,3.5D)
6	7	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98,FM TOWNS	12800円(5D,3.5D)
7	1	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	PC88SR	8700円(5D)
8	—	夢幻の心臓Ⅲ	クリスタルソフト	PC88SR	9700円(5D)
9	13	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1t,X68000,FM77AV	9800〜14200円(5D,3.5D,R)
10	—	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業 富士通	X68000 FM TOWNS	9800円(5D) 8800円(CD)
11	8	斬【ZAN】—陽炎の時代—	ウルフチーム	PC98,X68000	7800〜9800円(5D,3.5D)
12	—	アークスⅡ	ウルフチーム	PC98,PC88SR,MSX2,X68000	8800円(5D,3.5D)
13	11	ディスクステーション1月号	コンパイル	MSX2(+)	2900円(3.5D)
14	17	ファー・サイド・ムーン	アートディンク	PC98	9500円(5D,3.5D)
15	10	スペースマンボウ	コナミ	MSX2(+)	6800円(R)
16	—	ワンダラーズ・フロム・イース	日本ファルコム	PC98,PC88SR	8700円(5D,3.5D)
17	20	提督の決断	光栄	PC98	14800〜17200円(5D,3.5D)
18	16	A-JAX	コナミ	X68000	8800円(5D)
19	—	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円(5D,3.5D)
20	—	維新の嵐	光栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1t,FM77AV	9800〜14200円(5D,3.5D,R)

●特に記載のないかぎり価格は消費税を含みません。

今月の売れ筋を斬る！

▼▼▼ 総合解説 ▲▲▲

今月のセールスＴＯＰ20には、ジャンル別に見てみると、ＲＰＧが、なんと８点、ＳＬＧが７点と大漁。その他はアクションが２点、パズルが１点、スポーツが１点、ＥＴＣが１点。いつも以上にＲＰＧとＳＬＧへの集中が激しいチャートだ。それだけに、順位の入れ替わりも激しいね。そんな中で、ロングランを続けているのが、『信長の野望・戦国群雄伝』と『テトリス』だ。『テトリス』のほうは、もうそろそろ疲れが出てきたようだけど、『信長～』のほうは、まだまだ気力十分。当分はチャートから落ちる心配はなさそうだ。今後は『ドラスレⅥ』、『ルーンワース』、『ダンジョン・マスター』のＰＣ98への移植などでＲＰＧ勢が引き続き好調な感じだけど、光栄のＳＬＧ移植攻勢もあなどれないぞ。来月に注目だ！



キーワードはこれだ!!

SLG

今月のＳＬＧのランクイン総数は７点。そのうち光栄が４点。システムソフト、ウルフチーム、アートディンクが各１点ずつ。いつもの光栄とシステムソフトでＳＬＧは全部いただきっていうのとはちがう今回のチャート。年末から今年にかけてのシステムソフトがどちらかというとＲＰＧソフトを中心に展開していったっていうのもあるけど、他のソフトハウスもＳＬＧについての独自のイメージができてきたみたいで、各社個性的なＳＬＧが発売されているね。今後の活躍が楽しみだ。

1	三國志Ⅱ
3	キャンペーン版・大戦略Ⅱ
9	信長の野望・戦国群雄伝

RPG

先月もキーワードで紹介したけど、さすがに８点もランクインしてるとなると、どうしてもはずせないのが、今月のＲＰＧだ。リーダーズＴＯＰ20での躍進がめざましい『エメラルド・ドラゴン』をはじめとして、本誌でもおなじみの『ルーンワース』など、大物ソフトの一斉発売で、いやがおうにもＲＰＧだらけになってしまったね。これだけ話題作、大作がいっぺんに出ちゃうと、どれを買ったらいいのかわからなくなっちゃうよ。全部買えるだけのお金が欲しいよー。と、思うのでした。

2	エメラルド・ドラゴン
4	ルーンワース
5	ドラゴン・ナイト

TOWNS

２点だけだけれども、今月はＴＯＷＮＳ用のソフトがランクインしている。『遥かなるオーガスタ』は、ＰＣ98版からの移植なんだけど、もんのすごーくキレイになったグラフィック（空なんかまるでビデオ）といい、リアルな効果音といい３重マル。一方の『ダンジョン・マスター』も、海の向こうのベストセラーソフトの日本版移植として、なかなかの人気。ビクター音楽産業からのX68Ｋ版の発売とあいまって、10位にランクイン。最近はあまり話題が多くないＴＯＷＮＳだけど、がんばってほしいね。

6	遥かなるオーガスタ
10	ダンジョン・マスター
―	――――――――

三國志Ⅱ

今月の１位は、先月３位にランクインした、光栄の『三國志Ⅱ』。なんといっても、あの超人気ソフト『三國志』の『Ⅱ』ということ、それに極秘開発のいきなり発売だったもんだから、いやでも話題が集まっての大ヒット。なかなかのもんです。とりあえずは、ＰＣ88ＳＲ版のみの発売だけど、そこはそれ、光栄のことだから次々とほかのマシンに移植してくれるにちがいない。



●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●ロケット千葉店	☎ 0472-47-0050	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎ 0236-23-1055
●LAOXコンピュータメディア	☎ 03-253-1341	●パソコンショップ・シグマ	☎ 052-251-8334	●PiC万代店	☎ 025-243-5135
●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●カトー無線	☎ 052-264-1534	●PiC小針店	☎ 025-233-5791
●富士音響	☎ 03-255-7846	●コンピュータ専門店テクノ	☎ 052-581-1241	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎ 092-721-5411
●ＣＯＭ	☎ 03-251-1523	●Ｊ＆Ｐテクノランド	☎ 06-634-1211	●カホ福岡マイコンセンター	☎ 092-714-5155
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●Ｊ＆Ｐメディアランド	☎ 06-634-1511	●カホ大牟田さんえい店	☎ 0944-55-7005
●WAVE池袋5Fソフトハウス	☎ 03-5992-8627	●Ｊ＆Ｐ高槻店	☎ 0726-85-1212	●ベスト電気マイコンセンター	☎ 092-781-7131
●Ｊ＆Ｐ渋谷店	☎ 03-496-4141	●Ｊ＆Ｐ和歌山店	☎ 0734-28-1441	●トキハデパートマイコンセンター	☎ 0975-38-1111
●Ｊ＆Ｐ八王子店	☎ 0426-26-4141	●Ｊ＆Ｐ姫路店	☎ 0792-22-1221		
●Ｊ＆Ｐ町田店	☎ 0427-23-1313	●電巧堂チェーン青森本店	☎ 0177-23-2356		

Soft House Today

特報！「トップ」CDにコンプ読者が参加!!


▲「トップ」のCDはこうやって収録されるのだ



完結したいまもなお、すごい人気を誇るOVA『トップをねらえ！』。3月21日には、歌ありドラマありの２枚目のＣＤが発売されるんだけど、そのドラマにコンプ読者が参加してきたぞ！　数多くの参加希望者の中から栄光の「エルトリウムガヤ部隊」(ガヤとは主人公たちの後ろのほうでガヤガヤいっているキャラたちのこと)に選ばれたのは、石川哲也くん、小倉美江さん、林剛士くん、そしてわざわざ静岡から来てくれた岡本兄妹（信彦くんと美穂さん）の計５人だ。

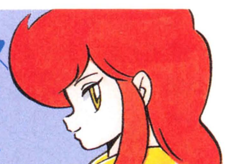
スタジオに入り、しばらく声優さんたちの演技を見学したあとで「ガヤ部隊」の収録がスタート。ノリコたちが食堂で話しているときに、後ろでかってに会話している役――なんて書くと簡単そうだけれど、これがとっても難しい。前にはガラス越しに音響スタッフの方が見守っているし、何よりもマイクの前で演技するなんて初体験。しかもこれがＣＤに入っちゃうんだから、緊張するのも当然だよね？　それだけにＯＫが出たときは、みんなホッとしてました。読者のみなさん、彼らの演技をぜひ聞いてみてくださいね！

声優さんの紹介


▲タカヤ・ノリコ役の日高のりこさん


▲アマノ・カズミ役の佐久間レイさん

ソフトハウス伝言板



アスキー
1990年『ウィザードリィ』は生まれ変わった。格段に大きくなったモンスターグラフィック。会話ができるモンスターの登場。追加された新呪文。後列のキャラも攻撃できる戦闘システム。さらに水中にまで広がる冒険の舞台。『ウィザードリィＶ』もうすぐ発売。

アーテック
『バルバトゥスの魔女』、この号が出るころには発売中だと思います。ほんと、ソフト発売に関しての記事は神経使っちゃいます。で、初プレイの感想なんかは、アンケートハガキに書いて、バンバン送ってくださいね。

アートディンク
PC98版でご好評いただいた『ファーサイドムーン』が、X68K版で４月中旬発売予定です。『大海令』、『南海の死闘』の追加シナリオも出そろったし、X68Kユーザーは春休みにがんばって攻略してください。

アリス・ソフト
やっほー皆さん元気ですかぁ？　アリスは元気いっぱいだヨ！　いまねえ、アリスソフトのみんなは『ランスⅡ』の開発に追われて、とっても大忙しなの。でも、今回のはかなりの自信作ということなので、みんな期待しててね。じゃあ、またね！

アルシスソフトウェア
なんか最近、妙にポカポカしちゃってだんだん眠くなってムニャムニャムニャ……グ～～…………………………グ～～～……グ～～………………グ～～～……グ～～…………………グ～～～……グ～～……………………グ～～～……グ～～…………………グ～～～……グ～～……ガンモ！

ウインキーソフト
これを書いているのはまだ真冬。寒さきびしく、カゼなどひいてしまいました。いまはもう３月。受験生の皆さんには春が来ているこ とでしょう。まだまだ、寒い日がありますから、皆さん、くれぐれもカゼなどひかぬよう、気をつけてくださいね。

ウルフチーム
ウルフで起こった、とある事件。プログラマーのＰちゃんが髪の毛を切った！　ＪＯＪＯのエシディシみたいな髪のＰちゃんが、な、なんと田原敏彦カットにした！　その効果のほどは？　会う人会う人みんな口を揃えて「なんだＰ、その頭は」なんともお気の毒。

エス・ピー・エス
『サンダーブレード』はいかがですか？　しかし、やられたときの爆発音が「ほけきょ」と聞こえるのは私だけかな？　まあとにかくSHARP／SPS作品12本目は『ダウンタウン熱血物語』であります。彼女をとり戻すため、くにおくんの大乱闘が見ものです。

エニックス
３月下旬、PC98『森田将棋Ⅱ』用棋譜集『竜王 羽生善治 実戦集』が発売されます。羽生竜王の監修のもと、全102局を収録。うち50局に飯田弘之五段編集の解説入り。『森将Ⅱ』の機能強化のプログラムも入って５、3.5インチ2HDで5800円税別です。

クリスタルソフト
『夢幻の心臓Ⅲ』楽しく遊んでもらってますか？　ゲームデザイン担当の私にとってはデビュー作なんですが、次はこうしてほしい、ああしてほしいといったご意見は、クリスタルソフトの井手あてに送ってください。次回作に反映できるようガンバリマース。

クレスト
そろそろみんなクレストを忘れかけてるころかな。そーだろー、そーだろー。待ってろよ。ワッと驚く新ジャンルのＨゲームをプレゼントするからね。そのためにスタッフ一同、ず――っと酒地肉林の嵐だ。あ――×××が痛いよ。

呉ソフトウェア工房
先日みんなで北海道に行ってきました。スキー＆スノーモービルをやりに。もちろん、夜のススキノは大騒ぎ。みんなじゅーぶんに、充電してきたので、いまは一生懸命、開発にいそしんでいます。

SOFT EXPRESS

「エルトリウムがや部隊」の録音風景だぞ！



▲盛り上がっているスタジオ内を、隅のほうから見学。初めて見る生の現場にドキドキ



▲マイクの前で、スタッフの方と打ち合わせ中



▲さぁ、いよいよ本番だ！ はたしてうまくしゃべれるかな？

やったぜ！



▲無事に録音終了。スタジオから出てきてガッツポーズ！



▲収録終了後、声優さんたちと記念撮影。CDの発売が楽しみだね！



▲ユング・フロイト役の川村万梨阿さん



▲オオタコーチ役の若本規夫さん



▲タシロ艦長役の大木民夫さん



▲副長役の西村知道さん

プレゼント

★

今回のプレゼントは、このCDを予約すると特典としてもらうことができるポスター。いうまでもなく『トップをねらえ！』のキャラクター原案を担当した、美樹本晴彦さんによる書き下ろしだぞ。これを5名の方にプレゼントするので、欲しい人は下のあて先までハガキで応募してちょうだい！

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「トップ」ポスタープレゼント係

ゲームアーツ
暦の上では春ですが、まだまだ寒い日が続いています。なんていうのはこの時季よくいわれることですがほんとうに寒いですね。
ところで、新作『HARAKIRI』は発売が延期となっています。ほんとうにごめんなさい。今月には出ますので、よろしく。

光　栄
『三國志Ⅱ』のPC98版とX1ターボ版が、3月下旬に発売されます。『提督の決断』のFMR-50版と『維新の嵐』FM TOWNS版も3月下旬発売です。
また『コミック・信長の野望』が3月中旬に、『小説・信長の野望』が3月下旬に発売予定です。

工画堂スタジオ
今年は雪が多くてスキーヤーにとってはたいへんありがたい年である。が、ここ数年のスキー人口の増加はすごい（自分もそのひとりだが）。先日、日帰りしたとき、25時間外出していたうち、ゲレンデにいたのがなんと2時間半という経験をした。すごいだろ。

コスモス・コンピューター
高田馬場に引っ越してから、はや1年がたとうとしています。どうして、こう時間がたつのが早いんでしょうかねえ…などといってみてもはじまらない。いかに時間を有効に使うかを考えなくては…と思う今日このごろです。みなさんも時間を大切にしてくださいね。

コナミ
知る人ぞ知る名作『クォース』。発売日が突如決定！ どれくらい「突如」かとゆーと、明日発売じゃないかっ。←この本を発売日に読んでるよい子にだけ有効。何日もたってからこのコーナーを読んだウツケ者も、いまさらながらあわてるがよい。X68K版は30日ね。

ザインソフト
運動会の花形綱引きがパソコンゲームにて登場！ 綱引きはただ綱を引きあうといった単純なものではない。相手の力を知り綱を引くタイミングを取りながら相手を味方陣地まで引きずり込む。あなたのカンと体力で目指すは世界選手権！ きっと綱引きがしたくなる！

ジー・エー・エム
ペレストロイカによりソ連軍の兵力が減少したのは喜ばしい限りであるが、極東において最大の脅威は中国でもソ連でもなく（この両国は国境線、海岸線が長いので守備範囲が広い）北朝鮮であることを忘れてはならない。早く北朝鮮も民主化してほしいものだ。

システムサコム
ひゃー、春ですねー、もーすぐ。新入学に何をもらおうか考えてるキミ！ X68Kにしなさいっ！ そんでもって『ジェミニウィング』とMIDIボードとCM64をセットで買えば完ぺきだな…。えっ、そんなのムリだって？ えーい、買うのだ買うのだーっ！

システムソフト
当社では現在『天下統一』をX68Kシリーズへ移植中です。戦国時代を舞台に百戦錬磨の名将たちが織りなす人間模様、戦術などが体験できます。89年最大の話題作が、X68Kに舞台を移し、波乱万丈の戦国時代を展開します。ご期待ください。

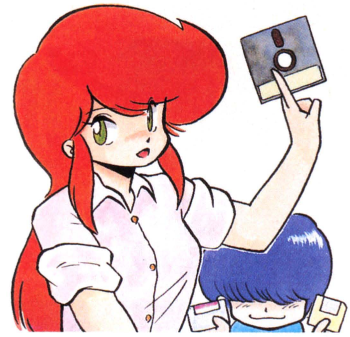
ジャスト
この原稿がみんなの目に止まるころ、僕の心のマドンナ「内村ちゃん（『番外編PartⅢ・天使たちの午後』に登場）が全国のHファンの前にさらされてしまう。うー、つらい。美少女コンテストNo.1独占まちがいなしの超マブギャル。いまは僕だけの彼女だぞ。えっへへ。

シンキングラビット
『倉庫番パーフェクト』天才キャンペーンもいよいよ半分が過ぎました。解けない面はさて何面でしょう？ 多くの答えがきてますが、もういちどよく考えてから応募してください。1度目の応募と2度目の応募では認定証の文章がちがいます！ 最後までがんばってね。

スキャップトラスト
寒くって長かった冬もようやく終わったようですね。これから、新学期も始まることだし…、新しい友だちをつくる話のネタはやっぱり『紫禁城』で決まりだネ。ということで、キミも早く『紫禁城』をマスターしたほうがいいかもヨ。

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New ソフトかわら版



新作&移植ソフトの発売予定先取りコーナーだよー

3月に入って新作、移植情報が目白押し。春休みに遊ぶゲームは、これを読んでしっかり選ぼう。でも、ゲームのやり過ぎでカゼをひかないように注意しようね。夜はまだ寒いのだ。なお、価格は特に記載のないかぎり消費税は含まれてないからね。また、情報は2月15日現在なので、発売日等の変更にもご注意一。

新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
AVG	AYA	FM TOWNS・8800円	データウエスト　5月中旬
TBL	石道	PC9801・7800円	アスキー　4月予定
RPG	ウィザードリィV	PC9801・12800円	アスキー　4月予定
SPT	エイトレイクス ゴルフクラブ(NEW 3D GOLF 拡張コース)	PC9801・4800円	T&Eソフト　3月23日
RPG	SDスナッチャー	MSX2・9800円	コナミ　4月下旬
RPG	エフェラ&ジェリオラ	PC8801SR・価格未定	ブレイン・グレイ　発売日未定
RPG	王宮騎士物語テンプルマスター	PC9801・9600円	NCS　3月末
AVG	帰ってきた探偵団X	PC9801, PC8801, MSX2・5800円	ハート電子産業　3月9日
TBL	クォース	MSX2, X68000・価格未定	コナミ　3月9日(MSX), 3月30日(X68)
RPG	XaK II	PC9801, PC8801・価格未定	マイクロキャビン　発売日未定
SLG	斬 パワーアップユーティリティー	PC9801・4800円	ウルフチーム　3月上旬
ACT	ジェミニウイング	X68000・8800円	システムサコム　今春予定
TBL	雀荘王	PC9801・8800円	パック・イン・ビデオ　3月21日
SLG	スーパー大戦略マップ コレクション・タケルバージョン	MSX2・3500円[税込]	ブラザー工業タケル事務局　3月20日
RPG	セレクテッドソーサリアン3	PC98, PC88SR/VA, X1t・各2900円[税込]	ブラザー工業タケル事務局　3月予定
SPT	タッグ・オブ・ウォー	PC98, PC88, X68000・各6800円	ザインソフト　3月中旬
AVG	D-Again 第4のユニット5	FM TOWNS・8800円	データウエスト　3月12日
AVG	ディストラクション 一下巻一	PC88SR・6800円	ソフトスタジオWING　3月10日
TBL	電脳将棋II 永世名人	PC9801・9800円	コナミ　3月9日
ACT	ネメシス'90	X68000・価格未定	エス・ピー・エス　発売日未定

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

ワイキキの商店街を歩いているとひときわ日本人でごったがえしている店が目についた。「ヴィトン」である。よく見ると客のオネーサンたちはみんなワンレンだ。日本人て制服が好きなのかな？　ショートヘアにシャネルのバッグなんかのほうがカッコいいと思うけど。

ソフトスタジオWING

新作情報その2　WING初のCD-ROM専用AVG『MIRRORS』が順調に仕上がっています。グラフィック、音楽、シナリオともすごい作品になりつつあり、社員一同驚いています。この作品が完成したら、ゲームが映画を超えた作品になると思います。

T&Eソフト

発売以来、大好評をいただいている『ルーンワース-黒衣の貴公子-』がPC98に移植されることになりました。PC88版よりも画面サイズがワイドになって見た目もりフレッシュ！　ゲーム内容のおもしろさは8ビット版で保証済みです。期待していいヨ！

テクノソフト

読者の皆様へは大変お待たせしました。かねてよりご要望の高かった、名作の続編『サンダーフォースIII』がいよいよ登場です。発売予定は6月だけど、お待たせする分、数々のNewアイデアを駆使し、充実した作品を目指すので応援してね！（メガドラ版です）

データウエスト

DAPSというFM TOWNS用のフルアニメーションシステムが完成しました。今度の新作『D-Again』でDAPS を一部使っているので見てみるように！　『RAYXANBER』も発売に向けて着々と準備が進んでいる。さぁ、お店で予約だあ！

デービーソフト

『メルルーン』と『フラッピー2』もひと通り終えて、ゲーム開発の面々は、もう新作の企画に入っています（でも他社ソフトの研究とかいって1日中ゲームをやってるようにしか見えないな）。今年もデービーらしいゲームをつくっていきますんで応援してくださいね。

NCS

先日、10Fから9Fへ社内の引越しをした。これにより出勤時間の短縮、気圧の上昇による健康増進、水圧の上昇による快適な水洗、等等いいことずくめだ。気のせいかHDへのアクセススピードまでが早くなったようだが、やはり気のせいだろう。放せ、俺は正気だ!!

日本テレネット

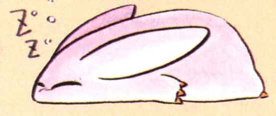
日本テレネットユーザーズクラブを知ってまっか？　え、知らへんて？　ほな教えまひょ。会費1500円、もうけなしの特別価格で24P会報や商品割引、オリジナルグッズの販売など盛りだくさんでっせ。ハガキに「入会案内書希望」って書いて送ってな。ほなよろしゅう。

日本ファルコム

X68Kユーザーの皆さま。たいへん長らくお待たせしました。『ワンダラーズ フロム イース』が3月24日発売決定！　ファルコム初のX68Kへの移植ということもあって、グラフィック、音楽ともに気合いが入ってます。21日にはCDも発売。乞うご期待！

バショウ・ハウス

お休み



パック・イン・ビデオ

先月号でお知らせしたPC98『雀荘王』3月21日発売予定。弊社初のオリジナルソフトです。麻雀ソフトは数多く出ていますが、いちばんのポイントは強い麻雀をつくること。ここをポリシーに思考ルーチンはフェアで変化に富んだものを作成しました。乞うご期待！

ハート電子産業

新作『帰ってきた探偵団X』デモや楽しい情報の入ったパブリッシュウェア3号を配布。PC98、PC88SR、MSX2ディスク版。送料＋手数料として切手420円と機種、意見を同封し、〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7F ハート電子産業(株)PW3号係。

移植ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー	発売日
SLG	HARAKIRI	PC8801SR・8700円	ゲームアーツ	3月予定
TBL	HALゲームコレクション vol.1	MSX2・3800円[税込]	ブラザー工業タケル事務局	3月10日
TBL	HALゲームコレクション vol.2	MSX2・3800円[税込]	ブラザー工業タケル事務局	3月10日
SLG	ファースト・クイーンII	PC9801・価格未定	呉ソフトウェア工房	今夏予定
SPT	プロテニス・ワールドコート	X68000・価格未定	エス・ピー・エス	発売日未定
RPG	ブラック・レインボウ	PC9801・8800円	ホビージャパン	4月27日
RPG	ブルトン・レイ シナリオ エディター(仮称)	PC9801・5800円	システムソフト	4月予定
AVG	MIRRORS ―夢の血脈―	PC8801SR(要CD-ROM)・価格未定	ソフトスタジオWING	発売日未定
ACT	ライザンバー	FM TOWNS・8800円	データウエスト	3月中旬
TBL	竜王 羽生善治 実戦集	PC9801・5800円	エニックス	3月下旬
SLG	レジオナル・パワー	PC9801・8800円	コスモス・コンピューター	発売日未定
SLG	ロボクラッシュ	MSX2(+)・7800円	システムソフト	3月16日
SLG	ロンメル	PC9801・価格未定	ホビージャパン	今夏予定

PC98

- ●あーくしゅ (PC9801・6800円) ウルフチーム 3月上旬
- ●三國志II (PC9801・14800～17200円) 光 栄 3月下旬
- ●倉庫番パーフェクト (PC98NOTE・6800円) シンキングラビット 3月中旬
- ●Duel (PC9801・8700円) 呉ソフトウェア工房 今春予定
- ●ルーンワース ―黒衣の貴公子― (PC9801・8800円) T&Eソフト 4月下旬

PC88

- ●上海II (PC8801SR・6800円) システムソフト 3月予定
- ●ティル・ナ・ノーグ (PC8801SR・8800円) システムソフト 4月予定
- ●DPS (PC8801SR・5800円) アリス・ソフト 3月15日

MSX

- ●シュヴァルツシルトII (MSX・9800円) 工画堂スタジオ 発売日未定
- ●Zero 第4のユニット (MSX2・価格未定) データウエスト 4月中旬
- ●ナビチューン ドラゴン航海記 (MSX2・8800円) 工画堂スタジオ 3月23日

MSX

- ●BURAI(上巻) (MSX2・8800円) リバーヒルソフト 3月23日
- ●麻雀狂時代スペシャルII (MSX2・価格未定) ブラザー工業タケル事務局 3月下旬
- ●魔晶伝説ラ・ヴァルー (MSX2・8800円) 工画堂スタジオ 発売日未定
- ●ロードス島戦記 (MSX2・9800円) ハミングバードソフト 3月16日

X1,X68000

- ●三國志II (X1t・14800～17200円) 光 栄 3月中旬
- ●あーくしゅ (X68000・6800円) ウルフチーム 3月上旬
- ●銀河英雄伝説パワーアップ&シナリオ集 (X68000・4800円) ボーステック 3月16日
- ●XaK (X68000・8800円) マイクロキャビン 4月末
- ●シュヴァルツシルト (X68000・12800円) 工画堂スタジオ 発売日未定
- ●スーパーアンデッドライン(仮称) (X68000・価格未定) T&Eソフト 発売日未定
- ●Zero 第4のユニット4 (X68000・8800円) データウエスト 3月24日
- ●ワンダラーズ フロム イース (X68000・8700円) 日本ファルコム 3月24日

FM

- ●維新の嵐 (FM TOWNS・11800円) 光 栄 3月下旬
- ●Rance ―光を求めて― (FM TOWNS・6800円) アリス・ソフト 3月15日

ハミングバードソフト

もうご存じの方はすでに知っていることですが、全MSX2ユーザー待望の「どうしてもそろえておきたいこの1本」が、ついに発売されますよ。詳しくは広告ページを見てもらうことにして、ここでは簡単に、3.16『ロードス島戦記』とだけ申しておきましょう。

PSK

凝り性という言葉をご存じだろうか。完成間際の絵を仕上げ修正しながら、T氏がボソッとひと言。「エクボの位置が気にいらん…」翌日、彼を見たときにはあろうことが最初から描き直している最中だ。やっと完成してひと言。「うーむ、このフリルがたまらん」

ビクター音楽産業

全国に『ダンジョン・マスター』のファンが続々と増えています。いちどプレイすると、解き終えるまで『ダンジョン・マスター』のことばかり。考えても悩んでも、『ダンジョン・マスター』はやっぱりスゴイのです。何がスゴイのかはダンジョンへの挑戦で!

ビー・ピー・エス

あとわずかで、春がやってくる感じとなってきました。でも、暖かくなるにはもう少しかかりそうな今日このごろです。えっ? そんなことより新作のお知らせはどうしたんだって? すいません。BPSの春ももう少し時間がかかるみたいです。待っててね。

ブラザー工業タケル事務局

3、4月はMSX2の新作が目白押しだよ! なつかしソフトのリメイク版『HALゲームコレクション』に『スーパー大戦略』のオリジナルマップ集。そして『麻雀狂時代SPECIAL PartII 冒険篇』。すっごいっしょ? MSX2ユーザーのみんな、お楽しみにね!

ブレイン・グレイ

最近、会社で3段ベッドを買いました。当然、フトンも買いました。ついでにフトン乾燥機と加湿機も買いました。近々、洗濯機も買う予定……あるわけねーだろっ! これでシャワールームがつけば、完ぺきでしょ。

ボーステック

さてX68Kにも『銀英伝P&S集』が発売になりますけど、なんといっても特徴は、戦闘、補給、補充のオートコマンドがついたことです。このコマンドを利用すれば大艦隊の戦闘デモ、すぐに全艦隊へ指令が出せて、さらに快適なプレイができるようになりました。

ポニーキャニオン

すっかり春めいてきて、スタッフ一同、居眠りしながらお仕事に励んでます? ゲームミュージック&ビデオのサイトロンレーベルでは、全国のレコード店約100店で商品お買い上げの方に、もれなくグッズをプレゼントしてます。よろしくネ!

ホビージャパン

『戦略空軍』3月9日発進!!! おお、背後からは『ブラック・レインボウ』の不気味な影が(4月27日発売予定)!!! さらに遠くからは『ロンメル』の鋼鉄の響きがあっっ(今夏発売予定)!!!

マイクロキャビン

「卒業しても友だちね」と、うれしいやら悲しいやらの卒業シーズンですね。世間はそーゆーわけですので、X68Kユーザーのみなさんも旧RPGからはもう卒業して、VRシステム登載のNEW RPG『XaK』で、もうひとつおとなになりましょうね! ヨロシク。

マイクロネット

こんにちは、パプコパです。北海道人として、冬はスキーをやらなくちゃと思いまして、若いふりして昨シーズンからスキーを始めました(年齢は若いが体はおやじ)。スキーの醍醐味は、思いっっっっっきりコケるところにあることを知ったのでありました。

リバーヒルソフト

MSXユーザーの皆さん。『BURAI』の発売が迫ってきました。DISK6枚組の大作RPGをじっくり味わってくださいね。X68K、FM TOWNS版も発売日が決まり次第、リバーヒル情報局などでお知らせしますので、楽しみにしていてくださいね。

読者が選ぶ今年のベストソフト!!

'89 SOFT大賞

さあ、今年も「ソフト大賞」の季節がやってきたぞっ！
'89年度のソフト大賞、そしてジャンル別各賞はキミたちの票で決まるのだ！　もち豪華プレゼントもありだぞっっ！



▲なんとハンディタイプなのに、カラーでゲームが楽しめるLYNXをプレゼントするのだ!!

'89ソフト大賞の応募要領のご説明

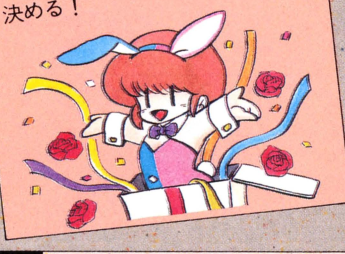
読者が選ぶ1989年度の人気ソフトの最高峰「'89ソフト大賞」。今年はどのソフトが栄光の座につくのか。さっそく応募要領を説明することとしよう。

今年の「ソフト大賞」のシステムは昨年と同じ。つまり、1989年４月１日から、1990年３月31日までに新発売となった全ソフト（移植版はダメね）を対象に、キミたちが「これだっ！」と思ったソフトを選んでくれればいいワケ。投票対象になるのは「'89ソフト大賞」のほかに、ジャンルごとにも賞を設定して選出する「部門賞」が設置されている。各部門については下にあるとおり。こちらのほうにもぜひ、投票してくれたまえ。なお、対象となるソフトについて、追加シナリオや拡張マップ、シリーズものの場合には、ちゃんと区別がつくようフルネームで投票するように。あいまいな表記だと、無効票になっちゃうぞ。

また、今回はコンプティークを代表する(？)４名に特別賞を選考してもらった。すでに各賞受賞ソフトは決定しているので、選考基準のコメントをもとに、各賞５点ずつのノミネートから、受賞ソフトを１点当ててほしい。みごと４賞ともパーフェクトの人には、な、なんとアタリのＬＹＮＸを抽選で５名にプレゼント！　発表は６月号だ。みんなどんどん応募してくれい！

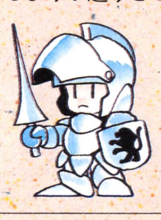
'89ソフト大賞

もちろん、キミが「これだ！」と思うソフトをひとつ選んでくれればよいのだ。キミの１票が大賞を決める！



1 RPG賞

1989年度もまた話題作、大作が目白押しだったＲＰＧ部門。いろいろ思い入れがあって、どれにしようか迷うところだろう。よーっく考えて、キミのベストＲＰＧを決めてくれたまえ。



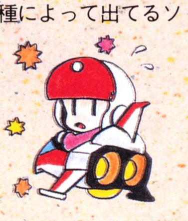
2 SLG賞

ＳＬＧも、ＲＰＧに負けずに、数々の名作が登場した1989年度だったね。ところで、今回からスポーツゲームは、別ジャンルとしてその他部門に移動することになったので、ご注意。



3 ACT賞

アクションゲームもシューティングやら、ＲＰＧっぽいのやらいろいろあったけど、これは機種によって出てるソフトがかなりちがうから、選考もタイヘン。キミがおもしろいと思ったのは？



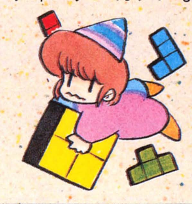
4 AVG賞

アニメ調や、推理もの、小説風に、エッチなものまで、ひとくちにＡＶＧといっても、中身はさまざま。ちょっと1989年度は話題作が少なめだったけど、忘れずに投票してくれたまえ。



5 その他賞

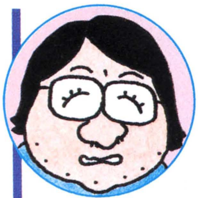
ここは、その他全部のジャンルが集まっているところ。スポーツやパズル、テーブルゲーム、ディスクマガジンなど、じつはいちばん競争が激しいところじゃないかと思うのだけど。



★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

SOFT EXPRESS

特別賞授与者のコメントだ



黒田賞

なんと、今年は大賞を予想するんじゃなくて、自分の好きなゲームを選んでいいのか。やったね！　しかしいざ選ぶとなると、これがなかなか難しいんだよ。去年のコンプをながめると、雑誌の誌面を何度もにぎわした話題作が多かったからなあ。しかしまあ、悩むときは、自分の好みで選ぶしかないよね。それでは前作よりも、ぐっとグレードアップしたこのゲームに賞をあげよう。やっぱりいちばんおもしろかったもんね。

●ノミネート作品●

1	キャンペーン版大戦略Ⅱ
2	遙かなるオーガスタ
3	遊兎伝
4	ドラゴンスレイヤーⅥ
5	プール・オブ・レイディアンス

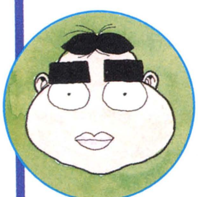


謎の男ササキ賞

えー、まいど。私が「おせーてあげる」を仕切る、謎の男ササキだぁ。なんか知らんが私めの賞があるというので、選考10分。ジャンルを問わず、なんだか気になるソフトを選んだのだ。そーなのだ。1年365日、遊ばせてもらったソフトのなかから、涙をのんで厳選したのだ。あ、さてー、候補の5本はどれもいいソフトで難しかったが……24時間、闘う編集者のストレス解消にぴったしのソフト……というのがヒントかなあ。

●ノミネート作品●

1	ウイングス
2	電脳学園
3	天下統一
4	ドラゴンスレイヤーⅥ
5	遙かなるオーガスタ



秋葉原賞

フッフッフ、天才軍師秋葉原は死なず。あいも変わらず日々是決戦の毎日だわさ。今年のSLG界もやっぱり光栄とシステムソフトが死闘を繰り広げた。というわけで仲よく2社の作品を2本ずつノミネートしてみたんだもんね。あと1本はパワーアップキットが発売されてプレイアブルになった『銀英伝』じゃ。健闘が光る。んで極めつけの1作は…そうね、四谷イジメの快感が味わえるこれ！　これでげすよ。

●ノミネート作品●

1	三國志Ⅱ
2	天下統一
3	大戦略Ⅲ
4	銀河英雄伝説パワーアップキット
5	提督の決断



KEIKO賞

私が好きなソフトの基準って、そんなに厳しくありません。ただ、ゲームバランスがよくて、美形キャラが出てきて、気軽にプレイできて、ハデで、グラフィックがかっこよくて、音楽がステキで、ゲームの背景がよくできていて、飽きなくて、あんまり難しくなくて、操作性がよくて、めんどうくさくなくて、1日中でもやっていたくなるようなソフトで……つまりは、おもしろいゲームってことです。わかるかな？

●ノミネート作品●

1	セレクテッドソーサリアン1
2	ワンダラーズ・フロム・イース
3	サーク
4	エメラルド・ドラゴン
5	遙かなるオーガスタ

'89年5月号～'90年4月号　Soft Top 20 総合順位

1989年5月号から1990年4月号までのリーダーズ Soft Top20 の総合順位を集計しておいたぞ。このなかで、ピンク色のものが、1989年度の新発売分。つまり、今回の大賞、各賞の対象ソフトとなるものだ。どのソフトに投票しようか悩んでいるキミ。これを見て、もう一度考えてみるのも、いいかもよ。

順位	ソフト名	順位	ソフト名
1	イースⅡ	11	エメラルド・ドラゴン
2	ソーサリアン	12	スナッチャー
3	ロードス島戦記	13	サーク
4	イース	14	水滸伝・天命の誓い
5	ワンダラーズ・フロム・イース	15	ハイドライド3
6	信長の野望・戦国群雄伝	16	ラスト・ハルマゲドン
7	ウィザードリィ	17	大戦略Ⅲ
8	三國志	18	スタートレーダー
9	スーパー大戦略	19	大戦略Ⅱ
10	テトリス	20	ヴァリスⅡ

応募方法

応募の締切りは4月7日消印有効です。書きもらしのないように気をつけて、下の宛先までよろしく！

〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「'89ソフト大賞」係

★はがきの書き方

◆〒住所
◆氏名・年齢・学年（職業）
◆大賞推薦ソフト
◆ジャンル賞
①RPG賞
②SLG賞
③ACT賞
④AVG賞
⑤その他賞
◆特別賞
①黒田賞
②ササキ賞
③秋葉原賞
④KEIKO賞

イラスト／J.PIERO、中野豪、盛本康成

SLGのニューウェイブ







歴史のテストは0点だ！

おなじみ、ゲームアーツから、噂のミスマッチ勘ちがい本格的シミュレーションゲームがいよいよ登場。あたかもアメリカ製ニンジャ映画を見ているような感覚でプレイできるぞ！　ゲームオーバーになったら切腹だぞ(ウソ)!!

SOFT EXPRESS
ハラキリ
PC8801SRシリーズ　5D　8700円［税別］
ゲームアーツ　☎03-984-1136

謎の怪しいガイジン、ジョニー・スミス・スタインバーグ氏が書き上げたシナリオを忠実にゲーム化、ついに史上初のファンタジー(笑)シミュレーションゲームが完成した!!　というわけで『ハラキリ』なのである。いままでのとおり一遍の歴史シミュレーションとはひと味もふた味もちがうこのゲーム、なんといってもそのウリは“典型的日本感覚”をシナリオに盛り込んだ、という点だろう。忍者はともかくもスモウレスラーが登場したり、いきなり花見をやってしまったり、ましてや家臣が己を恥じて切腹したりと、確かに日本人なら常識的（んなことないかな？)イベントばかりだけど､いざそれを歴史シミュレーションに組み込む根性を持ってる人はなかなかいなかったのだ。それをガイジンがやってしまった!!　わが栄光の日本の歴史をもてあそぶかのように、大胆にしかし劇的におもしろくアレンジしてしまったのだ！

遊び方は、とっても簡単。スタート時にプレイする人数と難易度、そして好きな大名を選ぶだけだ。あとは全国統一を目指すのみ。しかしその間にまき起こる事件、登場するキャラクターは、おそらくキミを「！」させるだろう。ＲＰＧ風コマンド入力型戦闘シーンや、おなじみヘックス画面による戦闘まで、あるモノは全部あって、そのうえ普通ないものまでもあるぞ！　思わずドゲザだぞ。

ワンポイントチェック
ミスマッチ感覚にだまされちゃダメだぞ。じつはシンのしっかりしたシミュレーションなんだ。おすすめの１本！　と太鼓判を押そう。

コマンドひとつでこんなことまでできちゃう

切腹を命じる


▲気に入らない自国の武将にはバシバシ腹を切らせてしまえ！　気持ちいいぞ！

こっちにおいて


▲敵の家臣がおみやげ持ってやって来た！　雇うも雇わないもキミの腹ひとつだ

やっぱ忍者だよな


▲極めつけは、忍者を使って敵の家臣に恥をかかせるコト。うまくいけばハラキリするぞ

交渉はこうしよう


▲軍事同盟を結んで、自分の国をパワーＵＰ！　これでひと安心、なのだ







▲敵国に侵入した場合、敵の忍者と戦うときもある。するといきなりRPG風画面になってしまうのだっ!!

ヘックス戦はSLGの醍醐味なのだ！

武将とその兵隊を配置、戦闘をしかけるという例のヤツだ。これをやらずしてなんのシミュレーションか！ だからまちがっても自動戦闘モードを選んではダメだぞ!?

まずはHEX戦の基本




◀平地・森・川・湖・海・砦・町・城。これだけの地形条件をいかにうまく使うかが、勝利への近道だ

戦いの種類もけっこうあるのだよ



◀忍者VSスモウレスラー。とんでもない戦い！



◀農民VS南蛮兵。クワとサーベルの戦いなのだ

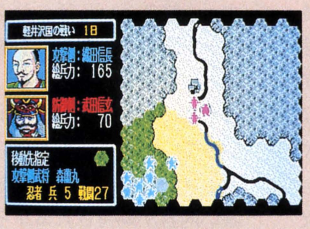


◀鉄砲隊VS足軽。足軽の命は風前の灯だ！



◀騎馬兵VS足軽。これじゃ足軽はかわいそーだ

ここまでは動けるぞ



◀移動可能範囲以外は白黒になるので一目りょーぜん

城を攻めまくれ



◀敵の城を落とすのだ！シャチホコが輝いてるぞ

占領すればあとは天国



◀捕虜の扱いもキミしだい。殺すと呪われる？

続々と起こるイベントに注意せよ！



◀バテレンが攻めて来る。「黒船」の来襲だ



◀「花見」だ！意外と重要なイベントなのだ



◀ドカドカ雪の降ってしまう「厳冬」もある



◀「疫病」である。健康には注意しよう！

ここに書きされていないものでも、元寇とか神風などや、仏教徒の反乱などというなかなか怖いイベントもまだまだあるぞ。



◀海に面した国で起きるいい迷惑の「津波」だ



◀ぐらぐら…。日本の名物「地震」もあるでよ



◀略奪しまくるやなやツら「海賊」あらわる！



◀「帝」が登場すると、願いを叶えてくれるぞ

まだあるハラキリの魅力

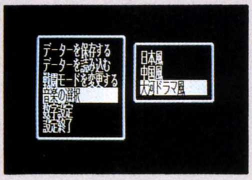
プレイしていて気づくことは、いろんなところに配置された独特のシャレの部分。思わずニヤリとするキャラクターの登場や、ゲーマー泣かせの気配りは、このゲームの重要なファクターなのである。



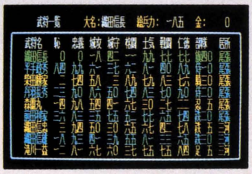
◀S・小杉。ショー・コスギの御先祖様(?)



◀平家のオールスターも出演。通好みだ！



◀音楽も3種類。おすすめは大河ドラマ風



◀表示を漢数字にもできる。読みづらい！



天と地と

戦乱の世を駆け抜けた不世出の英雄・上杉謙信の生涯を、壮大なスケールで描く話題の映画「天と地と」。そのドラマチックな世界が、なんとあのコナミから歴史ＳＬＧとなって登場するのだ！　なにしろ制作費50億というとてつもない超大作のゲーム化。ＳＬＧのほうもどんな趣向でわれわれを驚かせてくれるのか、なかなか興味深いところ。

歴史ＳＬＧの楽しみは、希代の名将に自分をだぶらせて、その壮絶なる人生を疑似体験するところにある。戦さの天才・上杉謙信となったキミは、この時代をどう戦い、どう生きぬいていくのだろうか!?

毘沙門天の旗印のもと、戦国を駆けぬけろ！



SOFT EXPRESS

天と地と

PC9801シリーズ｛5D / 3.5D｝価格未定

コナミ　☎03-264-5678

上杉謙信といえば、あの白地に毘のマークの旗が、あまりにも有名である。あれは、何を隠そう軍神・毘沙門天の頭文字。謙信は、みずからを毘沙門天の生まれ変わりと称していたのである。「なんや、えらい傲慢なやっちゃな」などと思ってはいけない（じつはワタシも最初、そう思ったのだが)。彼はなんと生涯無敗のタイトルを持つ、天下無敵の大戦術家なのである。その彼を演じる歴史ＳＬＧとなれば、従来のものにくらべて、より合戦を重視したスタイルのゲームになることは想像に難くない。ＳＬＧファンのキミには、かなり手応えのあるものになりそうだ！

ところで、この『天と地と』の注目すべき特色といえば、なんといってもマップ設定だ。関東、中部、東海、北陸という限られた範囲で、ゲームは進行する。しかしマップが小さいからといって、ゲームそのもののスケールまで小さいとは限らない。逆に、密度の濃い内容が期待されるからだ。現にこのゲームに登場する武将は、謙信一代の間に400人。城の総数は66。たっぷり楽しみがいのあるデータ数なのだ。

宿敵・信玄をはじめとする強敵を相手に、キミはどこまで戦えるかな？

宿敵・武田信玄よ待っておれ！　いざ川中島へ出陣ぢゃ!!



出陣を前に、戦いの意志を熱く語る上杉さん

▲映画では上杉謙信に榎木孝明が扮する。うむ、なかなかの二枚目であることよ



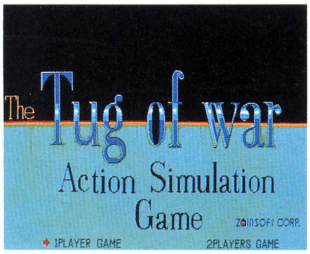
◀うわさのカナダロケ敢行の大合戦シーンだ！　この迫力シーンはゲームではどんなふうになるか!!



▲対する武田信玄役は、津川雅彦。ハデハデの赤いカブトがポイント









魔物にさらわれた恋人を救い出せ！……「綱引き大会」に優勝して(!?)。ザイン・ソフトの新作はいっぷう変わったスポーツ(?)ゲームだ！

よ〜し、綱引きで勝負だ！

タッグ・オブ・ウォー

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ
X68000
5D / 3.5D　6800円〔税別〕

ザイン・ソフト　☎0794-31-7453

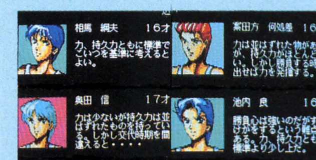
地球の赤道付近に突然出現した謎の島。その島は見えないバリアが張られているため調査するのは不可能だという。そのころ、姓が西本という女の子ばかり誘拐されて、翌日一夜の記憶を失ったまま帰されるという不思議な事件が起こっていた。そして彼女たちは口をそろえて“タッグ”を見たという……。そんなある日、社長令嬢の西本弥生も、何者かにクロロホルムを嗅がされ連れ去られてしまった。そのあと弥生が見たものとは!?

と、アドベンチャーめいたオープニングだが、このゲームはひと言でいえば綱引きゲーム。そう、あの運動会でオーエスなんてかけ声を出しながら行うスポーツのことだ。プレイヤーは、恋人の弥生を取り戻すため、この綱引きに勝たなくてはならないのだ。このオープニングにこのゲーム展開。なかなか意表をついた組み合わせだね。

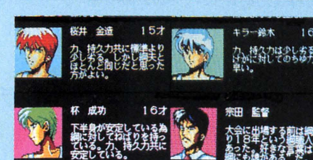
操作は審判の合図とともに、力をためたり綱を引いたりするだけ。３回勝負で２勝すればＯＫ。綱のまんなかの針が自分の陣地側の針に到達すれば勝ちだ。チームは８人が１組。そのうち５人が出場でき、ふたりが控えでひとり監督になる。出場を続けると体力が低下していくので、交替の時期が勝利につながるよ。試合は日本選手権（予選）に始まり、最終的にはサンダー・デビルとの１対5の１回勝負も待っている。キミは勝ち抜く自信はあるかな？

綱引き大会に出場する8人の心強い仲間たち

全国をめぐり歩いて見つけ出した仲間たち。選手の交替を、いつ、とんなタイミングで行うかが、このゲームに勝つための最大のポイントだぞ！







ワンポイントチェック

なかでも力の強い選手は、ここぞと勝負をかけたいときに、選手交替で出場させると勝利につながる。

行く手をさえぎるライバルたちを引き倒せ!?

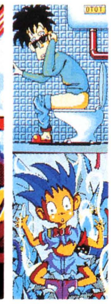
綱引きの相手は化け物や人間、ロボット（?）などさまざま。見るからに強そうなヤツらから、なんだかよくわからないヘンチクリンなヤツらまで、ライバルたちを蹴ちらして目指すはサンダーデビルとの１対5の戦い！　相手のクセを見きって、勝負のタイミングとコツを早めにのみこもう！



あの4人組が帰ってきてしまったあ!?







ギャグとパロディのオンパレードで、各方面にヒンシュクをかった『探偵団X』、みなさまのご期待に応えついに第2弾が登場だ。リーダーの「しゅん」、紅一点のヒステリー女の「みき」、いい加減がとりえの「やす」、博士号を持つおぼっちゃまの「のぶ」、この脳天気な4人組がハチャメチャな設定のなかで大活躍。いーかげんなストーリーでくりひろげられるギャグの嵐、君はどこまで耐えられるか？

SOFT EXPRESS

帰ってきた探偵団X

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ } 5D 3.5D } 5800円〔税別〕
MSX2
ハート電子 ☎045-461-6071

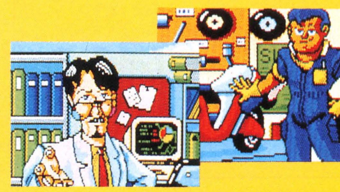
前作にひきつづいての無責任な設定、脈絡のないシナリオ、ギャグ、そしてパロディをさらにパワーアップして探偵団Xが帰ってまいりました。前回は強烈なギャグ＆パロディで楽しませてくれた彼らに、今回はいったいどんな事件が待ちかまえているのやら。

ゲームはコマンド選択式アドベンチャー、のようだがそこは『探偵団X』、普通のアドベンチャーゲームなんかとはひと味もふた味もちがいますぞ。オープニングからしてヘン。ゲームを始めるにはまずスペースキーの連打をしなくちゃいけない。打ちこみが足りないといつまでたってもゲームが始まらないという具合。シナリオは3つあって「乙姫の涙は深海の果てに(私を竜宮城へつれてって)」、「ブリバリ伝説(グランプリに賭けた青春)」、「がんばれ地球防衛軍（ぼくらの6日間戦争)」…タイトル聞いただけで不安に、じゃなくてワクワクしてくるだろ。シナリオ1では突然あらわれた亀が死んじまったおかげで自力で竜宮城に行かなきゃならないし、シナリオ2では前代未聞のコマンド入力式のバイクレースのグランプリをしなきゃならない。これはアドベンチャーというよりもはやアクションゲームの世界だよ。シナリオ3では…おおっと、あんまり話すとみんなの楽しみがなくなっちゃうな。よし、あとはみんなにまかせた、バッチリ事件を解決してくれよ！

ワンポイントチェック

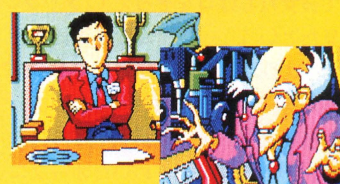
ストーリーの流れにこだわるようなヤツはダメだぞ、ノリに身をまかせて楽しむのが正解だ！

やっぱり基本は人との会話だよな





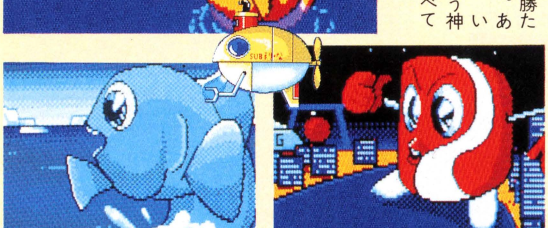
▲ここがわが探偵団の事務所、話はつねにここから始まる



第1話・私を竜宮城へつれてって



こいつらはジャンケンに勝たないと通してくれないのだ。ああ、渡る世間は鬼ばかり？ いえいえ、捨てる神あれば拾う神あり、君たちに手をさしのべてくれる人(?)もいるのだ。

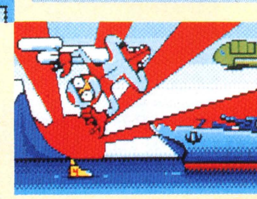


第2話・グランプリに賭けた青春





▲これがグランプリ用のバイクだ。いやー、やっと完成したぜ。これで優勝まちがいなし、いくぜっ。GO！





▲うわあああ〜〜〜。レース中は一瞬の気のゆるみが命取り、見事にスッコロぶ。ああ情けない



『Rタイプ』や『イメージファイト』と聞いて、アイレムという名がパッと浮かぶ君はリッパなゲーセンマニア。そのアイレムのゲーセンでおなじみの麻雀パズルゲーム『四川省』が、アーケード版からPC98に移植されたぞ！

アーケード版の楽しさ、いま再び！

四川省

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 6800円〔予価〕

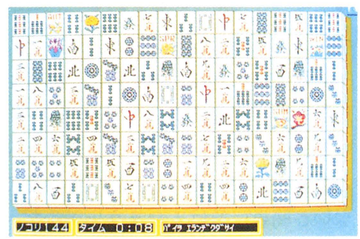
アイレム ☎06-535-4880

ルールにしたがって2枚の同種牌を裏返していき、画面上のすべての牌を裏にできれば面クリア！ この『四川省』のもととなったのは、中国4000年の歴史がつくりあげた（大げさだ）『二角取り』というゲームだ。さすがに10億の中国人が遊んだという（ホントに大げさだ）だけはある。シンプルながらなじみやすいこのゲーム、1回やりだすととまらなくなるのだ。かつてアーケード版がゲームセンターで人気を得たのもよくわかるな。

さて、今度登場するパソコン版、アーケード版と基本的なルールは同じだが、ちがう点がいくつかあるぞ。

まずひとつめは時間制限がないモードもあること。誰もがじっくりとゲームにとりくめるようになったわけだ。

つぎにトーナメント、チャレンジの2モードが追加されたこと。これによって楽しみ方の幅がぐんと広がったぞ！



▲面のパターンは2種類あって、これは8×18＝144牌の数の多いほうだ。こちらは本格派、セーブされてるものだけでも240面



▲これは6×16＝96牌の数の少ないほう。こちらのパターンは120面が用意されている。もちろん、両パターンともランダムで無限に面作製可



▲同種牌は線で結んで裏返しにできる。線は裏返しの牌が外周にひけ、2回まで曲がれるのだ。全部裏返せば面クリアだ

そしてなんといっても最大の変化は、面クリアごとにでてくる絵が、服を脱いでくれる女の子ではなく、中国のとある古い物語の登場人物たちに変わったことだ！ ナニ？ モーレツに悲しいって!? いや、悲しむことはないぞ。この渋い絵が、『四川省』の新しい魅力のひとつとなっているのだからね！

ワンポイントチェック

『二角取り』を基本にしたゲームは他からも発売されているね。どちらを選ぶかは君の好みしだいだ。

ゲームのパターンは他にもふたつ！



◀チャレンジモード

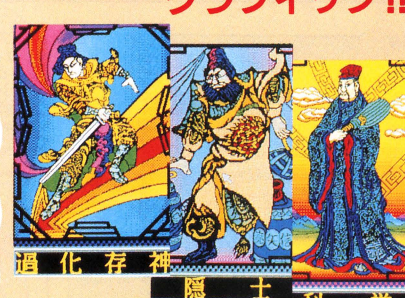
こちらはふたりでプレイするモードだ。同じ面を制限時間ごとに交代でゲームを進め、終了までにどちらのプレイヤーが多くの牌を裏返せるかを競うのだ。ただ先攻の方が有利のような気がするのは私だけか？

トーナメントモード▶

このモードは決められた時間内に何枚の牌を裏返しにできるかを競うものだ。制限時間はいくつかのなかから選べ、時間別に上位5位までが記録されてスコアに名前が表示されるようになっているぞ。



面クリアごとに登場するグラフィック!!



ただし彼らは脱ぎません



ポニーキャニオンから発売されている『谷川浩司の将棋指南』もいよいよ第３弾。いままでに将棋ゲームは山ほどあったけれど、ここまですごいのはちょっとなかったぞ。『谷将III』は本格派をもうならせる完成度の高い将棋だ。ただ強いだけではなく、遊び心もいっぱい。全部で五種類の遊び方ができるのであきやすい人にも十分オススメできるぞ。将棋ファンならぜひ挑戦すべし。『谷将III』をやらずして、将棋ゲームを語ることなかれ！



強さもバラエティーも満点の本格派将棋！

SOFT EXPRESS
谷川浩司の将棋指南III
PC9801シリーズ（5D／3.5D）7800円〔税別〕
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

将棋ゲームの歴史はかなり古い。初期からのパソコンユーザーならわかると思うけど、パソコンゲームが発売されたばかりのころから、かなり多くの将棋ゲームが関発されてきたんだ。そのたびに研究が重ねられてどんどん強くなってきたんだけど、その最先端にあるだけあってこの『谷川浩司の将棋指南III』はかなり強いぞ。

最強のレベル３でプレイするとなんと２級の実力を発揮。相当の実力者でないと簡単に負けてしまうレベルだ。手の打ち方も堅実で、王将の回りをガチガチに固めてくる。慎重に切り崩していかないとまるで歯が立たないぞ。

強さもともかく、いろいろな遊び方ができることもこのゲームの大きな魅力だ。本将棋のほかにも「詰め将棋」「ミステリー将棋」「スロット将棋」「はさみ将棋」といった遊び方ができ、じつに楽しくプレイできる。

もちろんバスマウスにも対応。プレイの前には「お願いします」と音声合成でしゃべったりする。いままでの将棋ゲームのなかでも最高に遊べる１本だ。

ワンポイントチェック
強い将棋に楽しい将棋、両方できてお買い得だ。スロット将棋はなかなか笑わせてくれるぞ！

本将棋

本将棋では３段階にレベルを調節できる。いちばん弱いレベル１で４、５級程度、レベル２で３級程度、そしてレベル３で２級程度だ。自信のない人はまずレベル１からスタート。無理せずに徐々にレベルを上げていこう。



▲「お願いします」でスタート！こてんぱんにやっつけてやるぞ



▲つ、強い！　なめてかかったらわずか44手でこのありさまだ……

ミステリー将棋

ミステリーといっても別に相手の駒がヘンな動き方をするわけではない。レベルによって相手の駒のいくつかが見えなくなってしまうのだ。見えないのをいいことにかなり派手な動きをするので注意しよう。



▲レベル１では相手の王将が見えなくなる。勝つのは結構つらいぞ



▲レベル３では香車と桂馬も……。こんなの勝てるわきゃねえだろ！

詰め将棋

難問、奇問が60問！ヒント機能もあるので、いざとなったら使おう。



◀なかにはこんなヘンテコ問題もあったりするんだ

スロット将棋

スロットで出た駒しか動かせない。「7」がそろうと7回連続で動かせるよ。



◀大駒もスロットで出なければ使いものにならない

はさみ将棋

ご存じ、相手の駒をはさんで取る将棋。残りが３つ以下になると負けだ。



◀このソフトは、はさみ将棋のウデもなかなかだぞ！



SLGといえば歴史や国際情勢に詳しくないとねって印象があるけど、なかにはノリの軽いゲームだってあるのだ。今回紹介する『湘南伝説』は、イキのいい暴走族のSLG。不良になりたくてもなれない諸君、このゲームでバイクをぶっ飛ばし、ハマの風に吹かれてみないかい?

パワーバリバリ全開の暴走族SLGだっ!

SOFT EXPRESS
湘南伝説
PC8801SRシリーズ 5D / MSX2 3.5D } 7800円(税別)
ビクター音産 ☎03-423-7901

〝オイラ湘南じゃ、ちったあ知られた走り屋だ。ケンカも走りもハンパじゃないぜ、だけどよー、ハマじゃ悪名高いヨコヤマ連合が、最近チャチャ入れてきやがってよー、いつか必ずブッつぶしてやるから、首洗って待ってろよー!〞

というわけで、目的はヨコヤマ連合をたたきのめすこと。根こそぎつぶすには、敵本部に侵入して総長を倒さなければならないので、容易じゃないぞ。

ステージ数は全部で10。これをクリアすると待望のエンディングだ。途中で自軍のユニットが全滅すると、ゲームオーバーになるので注意してね。

ゲーム画面は、シミュレーション特有のヘックスで区切ってある。学校などを占領して収入を増やしながら、敵本部へ向かって移動を行っていこう。移動中、敵ユニットと隣接すれば攻撃できるが、一部の部隊は離れた所からの間接攻撃も可能だ。間接攻撃は敵の攻撃を受けないので、これをうまく利用して、有利に戦闘を進めていこう。

また、もうけたお金で兵隊を調達したり、バイクを購入したり、敵の幹部をスカウトすることも怠らないように。

さあ、準備が整ったらバイクにまたがり、いざ出陣だ!



▲ゲームを開始したら、まず学校か本部のどちらかを選択して、兵隊の調達を行おう

ワンポイントチェック

マップによっては活躍できる部隊が限られる。主力部隊を決め、そのユニット中心に戦闘を進めよう。

勝つためには金もかかるぞ

これらの戦略にはみんなお金がかかるのだ。財布の中身とよーく相談して、上手に使い分けよう。



▲学校と本部で実行。高い兵隊は序盤では無理だ



▲本部で実行。ローンもできるから便利だぜ



▲学校で実行。ターン毎にこづかいが必要になる

バトルシーンは地形、部隊数などを考慮しよう



▲さあ、白熱のバトルシーンだ!



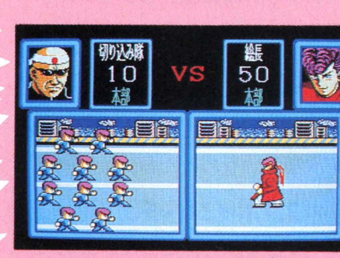
▶味方は全滅。なんとも、なさけない……



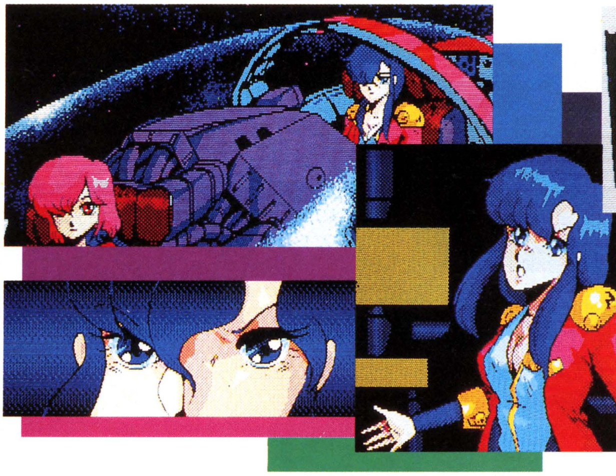
▶こんな地形の悪い戦場なんて。バイクじゃ侵入できないぞ

戦闘は主力部隊を決め、それを中心に行おう。事前に主力幹部をスカウトしておけばベスト。

いよいよ総長の出現だあ!



▲総長はやっぱり強いのだ。部隊数によって与えるダメージがちがうから、侵入まではなるべく無傷のユニットでいきたいね!



VERMILION

このころ、ストーリー性重視のシューティングが多くなってきた。この『バーミリオン』も、ストーリーを楽しむためのシューティングなんだ。ビジュアルも、メカにSF、そして女の子と見ごたえ十分。もちろん、シューティングゲームのほうもとってもハード。ちょっとやそっとでクリアできるほど甘いゲームじゃないのだ。

愛機"バーミリオン5"で敵と戦うのだ！

SOFT EXPRESS

バーミリオン

PC9801シリーズ 5D
PC8801SRシリーズ 3.5D
6800円(税別)
グレイト ☎06-561-2211

太陽系が消滅して1千年、人類は銀河系全域に散らばって、疑似恒星間時代に突入していた。というわけで、このゲームの主人公、カラミティ・ジェーンは、そんな時代を生きる宇宙のアウトロー。お金さえもらえば、殺しから夜のお相手まで、なんでもやっちゃうとんでもないヤツなのだ。そのカラミティのもとへ、ある日オイシイ仕事が転がりこんできた。トランクを時間内に目的地へ届けるだけで、かなり高額の報酬がもらえるというんだ。ところが、この仕事を受けたとたんに、宇宙戦闘機や巨大戦艦の襲撃をうけるハメになってしまった。はたして、このトランクには、どんな秘密が隠されているのだろうか……。

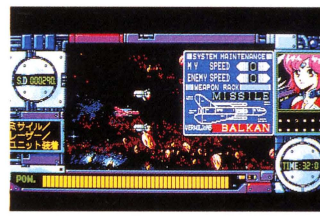
シューティングシーンは全6面。ステージクリア時には、ビジュアルシーンでストーリーが入る。この事件のナゾを解明するためには、すべてのステージをクリアしなくてはいけないぞ。事件のナゾを解明できるかは、キミのウデ次第というわけだね。

ワンポイントチェック

ユーザーサービスとして、「これでもかこれでもか凄いマップ」プレゼントをしているぞ！

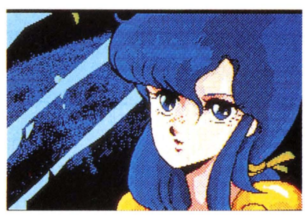


▲これがシューティングシーン。なかなか美しい

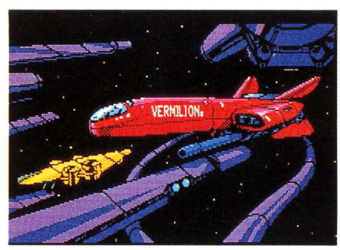


▲武器の交換や難易度設定もできるんだ

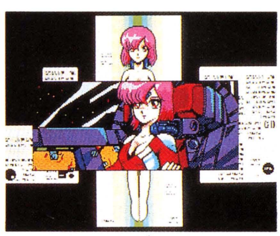
豊富なビジュアルシーンが見もの



▲カラミティ。かわいい顔して、やるこたぁキツイ！



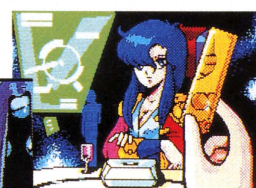
▲愛機"バーミリオン5"の勇姿。シューティングシーンじゃ、コイツが主役だ



▲カラミティの相棒、アンドロイドのラミィ。役に立ちそうで、じつは役立たずだったりする……



▼今回の仕事の依頼人。ガードをふたりもつけて、うさんくさい臭いがぷんぷんしてる



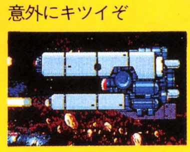
▲だけど、やっぱりお金には弱い。地獄のさたも金しだいっていうしね

6種類のデカキャラが登場

各シューティングシーンのラストには、巨大なボスが待っている。こいつらを倒せばシーンクリアなのだ。



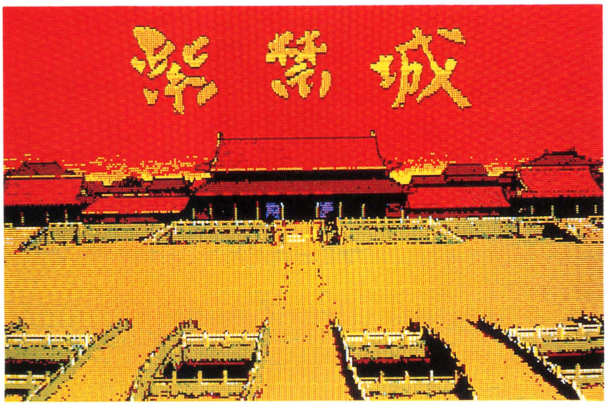
▲最初に出くわすデカキャラなのだ。無数の弾をバラまいて攻撃をしかけてくるぞ



▼ボスを倒すには、弾を撃ってくる砲台を全部つぶさなくてはいけない。意外にキツイぞ



▲まだ、こんなヤツが3種類も……。先のシーンへ行くほど攻撃もキツくなっていく



『テトリス』を頂点とするパズルゲームの流行には目を見張るものがある。この『紫禁城』も単純なルールなのに、ついつい夢中になってしまう不思議な魅力を持っているぞ！

世のなか、パズルがトレンディ！

SOFT EXPRESS
紫禁城
PC9801VMシリーズ／PC8801SRシリーズ 5D／MSX2 3.5D 6800円〔税別〕
スキャップトラスト ☎03-486-8127

普段はあまりゲームをしないのに、たまたまプレーしたパズルゲームに異常に凝る人っているよね。『紫禁城』はパズルを好きな人はもちろん、そうでない人までも虜にするニュータイプの思考型パズルゲームだ。

ルールはいたって簡単。画面端に現れるキャラクターを操作して、画面のなかにあるゴールにたどり着くと1面クリアだ。しかし、行く手は牌にさえぎられていて簡単には進めない。

邪魔な牌はどかせばいいのだが、あいにく動かせるのは数字の牌で、それも押すだけ。引っ張ることはできない。数字牌は同じ数字の牌に触れると消えてしまう。だけど、動かせない邪魔牌に触れたとたんに邪魔牌に変わってしまう。この性質をよく考えて、牌を動かさないと攻略はできないのだ。

さらに、10面ごとのスペシャルステージでは、消した牌の後に出てくる「隠し牌」やどんな牌なのかわからない「？牌」、牌を動かした後にできる「落し穴」、そして究極の「偽ゴール」などのトラップも出てくる。

ステージは全部で50面あるけど、一度プレイした面ならばどこでも選べるから便利。また、コンストラクション機能でオリジナル面もつくれるのだ。

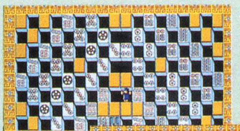
生半可な気持ちじゃ攻略できない！

ワンポイントチェック

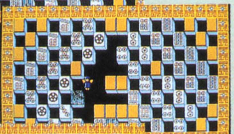
単純なルールのわりには奥が深い。コンストラクション機能付きだからいつまでも楽しめるパズルだ。

紫禁城はこうして解く！

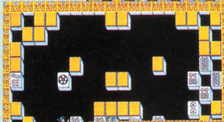
動かせるのは数字の牌だ。牌1個を動かした場所の隣に同じ数字の牌があると、そのふたつの牌が消える。だけど、隣が動かせない邪魔牌だったら動かした数字牌は邪魔牌に変わって、動かせなくなってしまう。意外と難しいのだ。



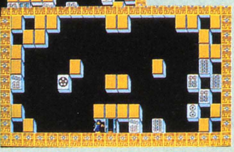
◀ずらっと並んだ、中国牌



◀この牌をここに持っていって…

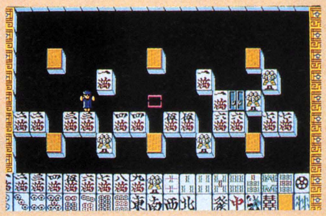


◀ほとんど消えて、もうひと息！



◀やった、ついにゴールだ！

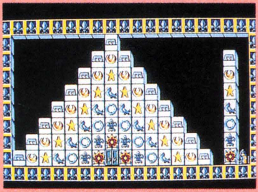
自分で面をつくってみよう



50面をクリアしても、自分で面をつくれるからもっともっと楽しめるのだ！

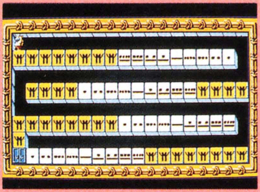
牌の種類を変えて、気分も変えよう

ヨーロッパ牌



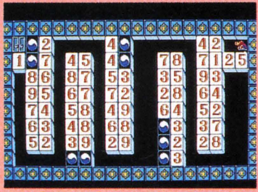
◀ローマ数字や騎士の紋章が雰囲気をかもし出す

インディアン牌



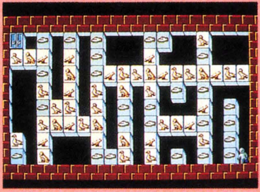
◀デザインに特徴がある。インディアン嘘つかない

サイン牌



◀野球のサインに道路標識サインもいろいろある

エジプト牌



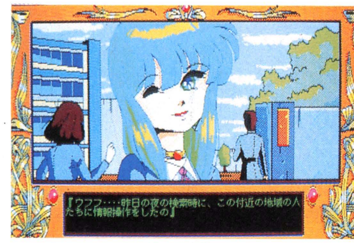
◀エジプトといえば象形文字で決まりだね！

10面クリアしても、まだまだ続く！

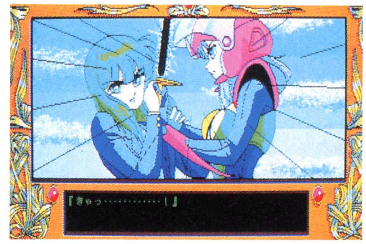




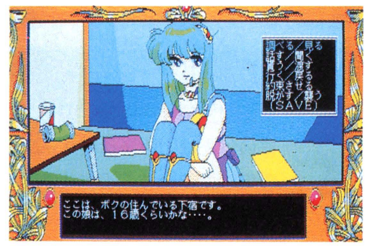
別の世界から、キミを守るためにやって来た謎の美少女"ラセッカ"。彼女は"リガルード"の使命を受けて、地球に降り立ったフリーランサーだ。リガルードとは？ フリーランサーとは？ そして彼女はいったい何者なのか？ テクノポリスソフトが送るサイバーAVGの登場！



▲彼女は不思議な能力も使えるみたいだぞ



▲窓を割って入ってきたラセッカの宿敵だっ！



▲下宿にふたりきり。これから何をしようかな

突然現れた謎の美少女"ラセッカ"の正体は？

SOFT EXPRESS

リガルード

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円〔税別〕
テクノポリスソフト ☎03-435-0834

いつもと変わらない毎日を送ってるキミの前に、突然美少女が現れて、"あなたを守ってあげたいの" なんていわれたらどうする？ 先にどんな運命が待ち受けていようと、とりあえずお友だちになっちゃうよね。

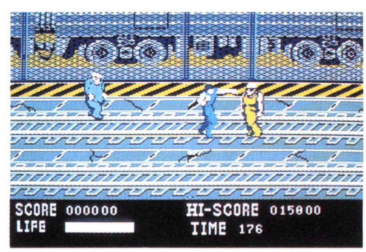
キミは、そんな出来事に遭遇してしまったこのゲームの主人公となって、巻き込まれた事件の謎を探っていくのだ。出会った美少女の名はラセッカ。この世界の人間じゃないっていうからますます大変。これから、どんな事がキミの身の上に起こっていくのだろうか？ ラセッカとの関係はどうなるのか？ もうあと戻りはできないぞ。

ワンポイントチェック

このゲームについてるサプラメントディスクの中味は……？ それはプレイしてからのお楽しみだ。



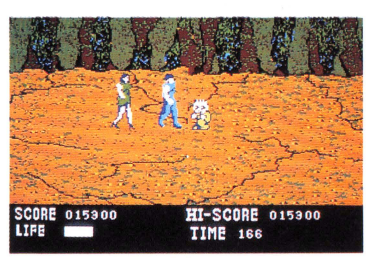
テクノポリスソフトから、熱いスーパーACTが新登場。その名も『単騎狼・ウルフ・AT』だ。燃える男ウルフが、巨悪組織に単騎突入、ハデなバトルを展開する。究極のバトルは、やっぱ血の通った人間同士の格闘技だぜ、っていうキミ、このゲームで体の芯まで燃えてくれ！



▲1面の背景は線路。男の臭いがプンプンだぜ



▲キミの無事を祈り続ける、美しい妹の玲音



▲2面の敵は女と子供？ でも意外と強いかも

これぞまさに、人間対人間の格闘戦なのだ！

SOFT EXPRESS

単騎狼・ウルフ・AT

MSX2 3.5D 6800円〔税別〕
テクノポリスソフト ☎03-435-0834

キミの名はウルフ。熱きトラック野郎だ。美しくて病身の妹"玲音"のために、危険な仕事に命を賭けている。

そんなある日、キミに大きな仕事が転がりこんできた。コードネーム"AT(アトミック・トランスポート)"という、核燃料密輸入計画をもくろむ、巨悪組織"デス・クロス"を倒すこと。キミはたったひとりで立ち向かっていくが……。果たしてキミと玲音の運命は？

バトルシーンは人間対人間。ジャンプしたりしゃがんだりしながら、パンチやキックで大暴れして、敵をメッタメッタにたたきのめしちゃおーぜ！

ワンポイントチェック

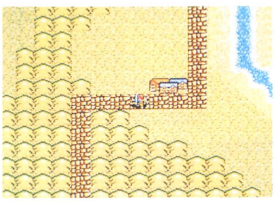
8方向に移動しながら、相手の動きをよく見て攻撃しよう。ジャンプキックは威力倍増だぞっ。

SOFT EXPRESS

あのロードス島戦記がMSX2版に登場

ロードス島戦記
MSX2 3.5D 9800円〔税別〕
ハミングバードソフト ☎06-315-8255

コンプティークで好評連載されていた、『ロードス島戦記』がパソコンゲームになってはや１年。で、やっとＭＳＸ２版が出たのだ。広大なロードス島を舞台に暗黒皇帝を倒すため６人の勇者の長い旅がまた始まる……シミュレーション的戦闘シーンや種類豊富な魔法など存分に楽しめる本格派ＲＰＧだぞ！




どれから始めようか迷ってしまうなぁ

ピーチアップ２
MSX2 3.5D 3800円〔税別〕
もものきはうす ☎0722-27-7765

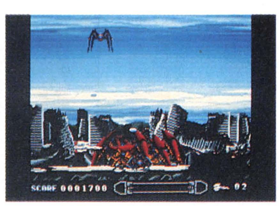


ちょっとＨなディスクマガジン第２弾が登場したぞ。SLG『コズミックフリート』とAVG『ナースアカデミー』のほか『電脳学園シナリオ１』の予告デモやブロック崩し、スロットマシーンなど多種ゲームを集めている。

銀河系の旅は機能充実の自機じゃなきゃね

ライザンバー
FM-TOWNS CD-R 8800円〔税別〕
データウエスト ☎06-968-1236

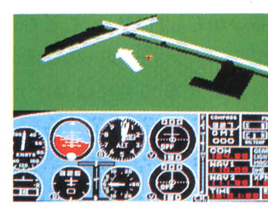
パワーアップシューティング『ライザンバー』がFM-TOWNSで発売されるぞ。画面は横スクロール。ボカシ効果などで、いままでにない遠近感が表現されている。また、発射方向が指定できたり、加速システムがパワーアップしたりと、機能も充実。さあ、宇宙へ旅立ち人類を救うべく立ち上がれ。

ハワイ諸島で宝探しとは優雅だねぇ…

ハワイシーナリーアドベンチャー
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 4800円〔税別〕
サブロジック ☎0434-86-7715

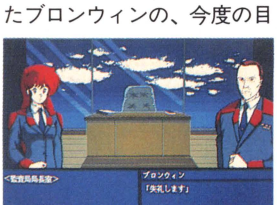
『フライトシミュレーターⅡ』や『Jet』の飛行空域が拡張されフライトがより楽しめるシーナリーディスクシリーズがまたもや登場。今回は熱帯の楽園ハワイへ、ひとっ飛び。真珠湾や火山火口のある９つの島々をただフライトするだけでなく、宝探しが目的のアドベンチャーも楽しめるのだ。

美しくなったアニメで、ブロンウィン再登場

D-Again ～第４のユニット５～
FM-TOWNS CD-R 8800円〔税別〕
データウエスト ☎06-968-1236

２週間にわたる特務監査官の研修を終えたブロンウィンの、今度の目的地はスイスのジュネーブ。果たして任務遂行の結果は？アニメーションＡＶＧ『第４のユニット』が、さらにバージョンアップして、ＦＭ-ＴＯＷＮＳで第５弾が登場。CD-ROMによる連続アニメーションは必見だぞ。




RPGでの戦いに疲れたら、星座鑑賞だ

スーパーオデッセイ&電脳プラネタリウム
FM-TOWNS CD-R 9700円〔税別〕
ウェーブトレイン ☎03-288-1426

通信が途絶えた宇宙探査船ガイア303の調査に向かった最新鋭の宇宙航行艦アルゴ号が冒険するスペースＲＰＧ。注目は臨場感あふれる３Ｄダンジョンでの戦闘シーン。迫力のモンスターを倒すと気持ちいいぞ。このほかプラネタリウムのシミュレーションもある。ゲームに疲れたら星を眺めよう!?




ソフトがたくさん集まってハッピーじゃーん！

ゼネラルプロダクツの同人ソフト自由自在

好評連載の第３回目。向上心あふれる同人ソフトメーカーが続々と集まってきて、ワシャとってもうれしいぞ。これからもヨロシクね。



◀最近の同人ソフトのグラフィックのテンションは上がりっぱなしだ！　ホントにこんなにマトモでインカ帝国！

ああ夢は果てしなく続く。いつの日か、この『ゼネラルプロダクツの同人ソフト自由自在』がコンプティークのカラーページをすべて制覇する日がやって来ると、僕は信じているんだ。そのためには、いまの同人ソフトのマーケットがもっと拡大し、制作側の意識もより高まることが必要不可欠だろう。そこにだ!!　このコーナーの存在意義があるわけだ！　このページを読んで「うおお〜！　オレはこの同人ソフトがモーレツに欲しいぜ〜！」と思ったことがあるだろーか？　どっちかといえば「なんでこんないーかげんな紹介をするんだ！」と思ったことのほうが多いかもしれない。もともとこのページを同人ディーラーの宣伝のページなんかにするつもりはハナからないのだ!!　じゃあなんでこんな連載をしてるのだろーか？　そう思ったことだろう。フフ…そんな君の疑問にいまこそバッチリ（死語）答えてあげよう。

いま、この業界はてってーてきに人材が不足している。プログラマーもグラフィックマンも全然足りない状況なのだ。ユーザーはつぎつぎと新製品を望むのに、それに対応できるだけのソフトを供給できない。だからこそ、同人ソフトをいま、評価しなければならないのだ。確かに作品的にはまだまだ稚拙であったり、人を楽しませようとする考えに不足するところがあるだろう。しかし可能性は無限大だ。生まれたときからパソコンゲームがあった世代が生み出すパソコンゲーム。そんなソフトに僕は魅（ひ）かれたのだ。

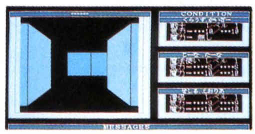
というわけで、少々話は堅くなっちゃったケド、じつは次号にもこの話は続くのであった。

※このページのソフトに関するお問い合わせはゼネプロ（☎0422・22・1980）まで

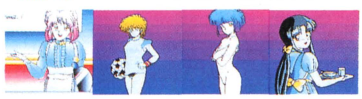
DEMON SLAYER 1・2

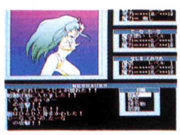


◀このタイトルからわかる（？）ように、これはX68000用だ！



▶ウィザードリィタイプの３Ｄ迷図型のＲＰＧ。わしはすぐ迷うので嫌いだ





▲おたくの君も大喜びの敵キャラたちだぞ!!

◀これはPART・2の画面。基本的には１と同じだ

やっぱりＸ68000はキレイだよな。シナリオもちょいとアブないおたく好みで、ドキドキするぞ!!（T&H PROJECTS）

竜騎士伝説



▼イカしたオープニング・デモがついてるぞ。途中でスキップできないのが辛い





▼コマンド選択式ＡＶＧ。このタイプはヘタすると単なるコマンド総当たりになっちゃうのでバランスが大変なのだ。このソフトもあと一歩、なのだ





▶どのソフトも女の子の絵にはみょうに力が入ってるのだ!!

このソフトの特徴は、ゲームの合間の紙しばい（失礼）モードだ。イキナリコマンドを受け付けなくなるのでびっくりするぞ。でも楽しいからいーか。（スタジオθ）

EAGLE MASTER



◀あたかもソーサリアンのごとく、追加シナリオでさまざまなタイプのゲームを楽しめる画期的なシステムを持っている!!





▲マルチウインドウも本格的だ！

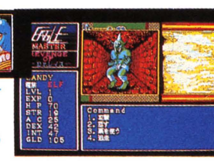




◀じつはこのスタイルでＡＶＧだ

何が驚いたかといって、このシステムのすごさだ。ひとつのシステムでアドベンチャーもＲＰＧもなんでもござれのこいつは買いだぞ!!　グラフィックのグレードも非常に高いし、プロソフトでもこれ以下はガンガンあるぞ。





▶これは追加シナリオのＲＰＧだ。画面レイアウトもベリーナイスだ



◀これも追加シナリオのＲＰＧ。上記のＲＰＧと合わせて１枚で販売中

とりあえずやってみなきゃこのソフトのおもしろさはわかんないだろなー。（ソフトウェアOUTLAW）

まいどおなじみの鉄のオキテ

もっともっと送ってきてちょんまげ。いいものはなんぼあってもイイのだ。それにしても森高千里はいいよな。送り先は

〒102　東京都千代田区九段南 4-7-16
市ケ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部
「同人ソフトもいいけれど、男はやっぱり森高千里だ！」の係までね。
よろしくたのむぜ！

大河バクチ小説「燃える編集野郎・第二部・第三章ー鉄火場ー」浜田は金が欲しかった。結婚する為には大金が必要なのだ。「あそこに、行くしかない…！」噂に聞こえたその名も〝幻の賭博場〟に行くことを浜田はすでに決心していた。友人という友人すべてに金を借りまくっている浜田に金を貸す奴はもういないのだ。今、チンチロリンが始まろうとしていた…。続く

日本パソコンゲーム大会　1990/5/3.4

Progress Report vol.3

いよいよ佳境に入った連載第３回目。今回登場するお客様は一見するとコンピュータとはまったく無縁のように思えてしまうイカしたミュージシャン&コミックライターだ！　そう、ファイブスター物語（ストーリーズ）の永野護先生の登場なのであーる。今回はとくにミュージシャンの立場からインタビューを行ってみたぞ。

モーターヘッドの生みの親、永野護先生登場！



◀たまたまマンガを描いているケド、本当はミュージシャン。それが今回登場する永野護先生の正体なのだっ!!

——Macをお持ちと聞いたんですが、ゲームとかを走らせることはあるんですか？

永野　いや、ゲームはWiz くらいしかしたことがなくて、ほとんどはコレに……。

——シンセサイザー？　ですか。

永野　〝カーツェル〟という世界最強のシンセサイザーで、これにMIDI端子とMac専用コンピュータエクスポートとのダブルでMacを接続して、おもに打ち込みとかに使ってるの。

——コンピュータをコンピュータとして活用してるわけですね。

永野　そう。コンピュータ、とくにMacは使用範囲がすごく限定されているけど、その分使用目的はすごく明確だと思うんだよね。たとえば僕の使い方みたいに。

——なるほど。で、その〝カーツェル〟はいったいなんのために…？

永野　自宅でレコーディングをするため。(編注：永野氏の自宅にはそれら以外にもフルセットのオーディオ機材と巨大なスタジオミキサー（！）があるのだ）少々遅れてはいるけど、近日中にオリジナルのCDを出す予定なんでね、それで。

——Macは役立ってます？

永野　便利便利。いままで一曲打ち込むのに一晩くらいかかってたのが、15分程で済むようになったし。

——話は少々変わりますが、ファイブスター物語の世界では、コンピュータはどういうあつかいなんですか？

永野　あの世界では原則としてコンピュータは存在しません。いわゆる〝電算機〟はあるかもしれないけれど。

——じゃあファティマとかは？

永野　あれは自己の意識も持ってるし、コンピュータとは呼べないだろうね。

——わかりました。最後の質問になりますけど、Macを使った未来の展望などを。

永野　ゲームをやってるより、自分の生活の糧（かて）になる作業（打ち込み）の方が断然おもしろい!!　だから、いまはそれ以外のことは考えられないなあ……。

——ＦＳＳの連載の方もお願いしますね。

永野　やるやる。見たこともないモーターヘッドもガンガン出るから乞御期待！





注意！　会場と日時が変更になったぞ！

0422-22-1980　PM12：00〜PM19：00まで
（ゼネラルプロダクツ）

すまん。諸般の事情で会場と日時が変更になったので注意してほしい!!　新しい会場は千代田区にある「日本都市センターホール」、日時は５月３・４日の２日間だ。迷惑をかけるけどヨロシクね。

参加申し込みは左記の電話番号までどうぞ！　その場で予約登録ができて、後日くわしい申し込み書、振り込み用紙等が発送されます。詳細は電話受け付けのおねえ様に聞いてください。

参加費は本大会のみ ……………7800円
合宿代込み …………15800円

●大会参加は1500名限定、合宿はその内の500名限定です。急いで申し込まないと定員になっちゃうぞ。

マンガ／赤井孝美

安田均の

パソコン版 AD&D® 製作日誌



いやあ、49ersは強かったですねえ。今年のスーパーボウルをずばり、49ersとBroncosの対決と去年の11月時点で推測して当てたぼくも、こんなに大差のつく試合になろうとは考えていなかった。

しかし、それにしても、いちばんおもしろいプレーオフを一部しか放映しなかった日テレは許せん！　古豪復活の意気に燃えるSteelersや、打倒49ersの執念はみのらなかったものの健闘Ramsの奮戦ぶりは、絶対放映すべきだよ。

ということろで、今月もAD&D®行ってみよう！

『パート18：『アジュア・ボンド』の祟り（カース）はこわい！の巻』

１月はなにがなんだかわからないうちに過ぎてしまった（今は２月はじめの節分、やっぱりなんだかよくわからない）。

正月ボケ？　いやいや、仕事ボケなんですよ。

まず、先月でも予想したとおり、ＡＤ＆Ｄ®コンピュータ・ゲームの『ウォー・オブ・ランス』と『ドラゴンランスＲＰＧ』が、まとめて出てしまった。

実は、グループＳＮＥの新年会が終わった後、今年もがんばるぞー、と麻雀卓を囲んでいるところに宅急便。不穏な予感がして開けてみると、むむっ、やはり〈ドラゴンランス〉のウォー・シミュレーション、『ウォー・オブ・ランス』の登場だ。いつかは来るだろうと予想していたのだが、まさかこんなときに来るとは考えていなかった。焦って、マニュアルを横目で見つつ牌を捨てていたら、高山浩に倍満をふってしまった（ちなみにグループＳＮＥでは冗談でレートをサイコロ１個で決めている。つまり、１～６ということ。しかしこれではあまりにランダムだということで、最近はサイコロ２個説を主張する清松“確率派”と、ギャンブルはいかん、仕事、すなわち原稿枚数を押しつけようという山本“モラル派”が現われている）。

これがケチのつきはじめ。後でゲームをちょっとやってみたものの、本格的なシミュレーションなので、時間がかかりそう。そこで『ＡＤ＆Ｄ®冒険日誌』や小説『プール・オブ・レイディアンス』の翻訳の仕事を先行させていた。ところが、それから１週間ほどで、今度はポニーキャニオンの永田嬢からはしゃいだ電話がある。「出ましたよー、ついに安田さんのお待ちかね、『ドラゴンランスＲＰＧ』ですよー」。

ちょ、ちょっと、待ってほしい。そりゃ、嬉しいけどね。この前『ウォー・オブ・ランス』が出たばかりじゃないの、と言う暇があらばこそ、翌日にはもうその『ドラゴンランスＲＰＧ――チャンピオンズ・オブ・クリン』が届いている。中をちらっと見ると、これもすごそう。『プール～』タイプの本格ＲＰＧにグラフィック処理を進歩させて、その他、クリンでのマップ上の移動など新機軸がいろいろと盛り込まれている。

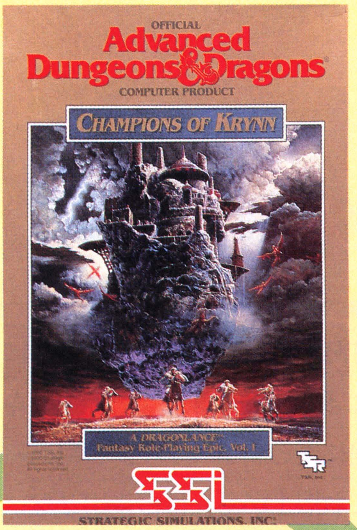
ここに至って、ぼくは反省をした。ようやく『ヒルズファー』まで３作の仕事をした（春には発売予定）とはいえ、まだ去年の向こうの大ヒット作『カース・オブ・アジュア・ボンド』さえ、しっかりやりこんでいないじゃないか。こんなことをしていると、ＳＳＩ社の開発ペースにどんどん遅れて行ってしまうぞ。ここは『アジュア・ボンド』をきっちりやってしまおう。

ということで、そちらに取り掛かる。始めてみると、『プール～』のときと同じで、たちまちＡＤ＆Ｄ®の世界に引きずり込まれる。いや、ひょっとしたら、いくつかの点で、こちらのほうが熱中度は高いかもしれない。

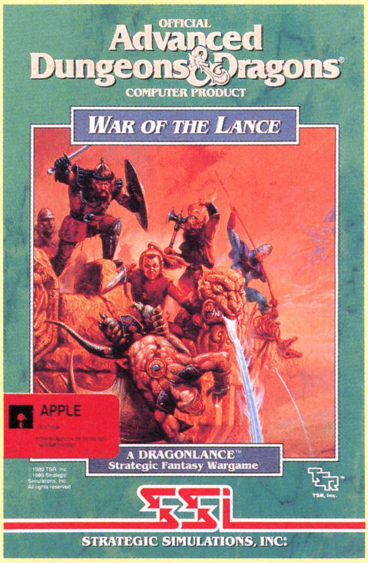
理由の一つは、なんといっても『プール～』や『ヒルズファー』で成長させたキャラクターをもってこれること。キャラクターが高レベルになっているので、魔法使いなんか最初からファイアボールやライトニング・ボルトを使えて、気持ちのいいことこのうえない。

二つ目は、「フォーゴトン・レルム」の背景世界が、ますます濃密に使われていて、それに合せて、ストーリーに有無をいわさず引きずり込まれること。『プール～』はかなり自由度の高い作りになっていて、これはこれでキャラクターを育てるのに楽しめた。『アジュア・ボンド』の方は、もうキャラクター育ては充分でしょうと言わんばか

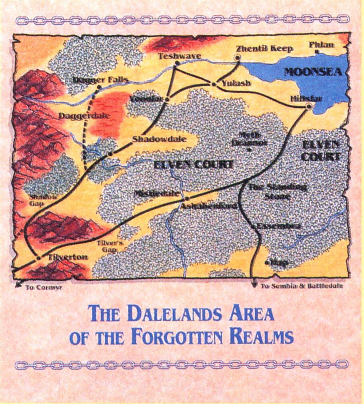
 イラスト／中野豪



▲最新作『ドラゴンランスＲＰＧ』！



▲『ウォー・オブ・ランス』はウォーSLGなのだ



▲『カース・オブ・アジュア・ボンド』の舞台はこれ(同マニュアルより)

りに、頭から物語のなかにどっぷり浸(ひた)らせてくれる。

『プール〜』や『ヒルズファー』での使命を終え、南西の国コアミアの辺境の町ティルバートンに現われたキャラクターたち一行。ところが、町に入る前に何者かに襲われ、腕に５つの意味不明の刺青(いれずみ)をされてしまう。この謎を解くために町をうろうろ。わからないやとあきらめた頃、コアミアの王が町を視察にやってくる。と、一行の刺青が光りだし、キャラクターは何かに操られたように王に切りかかる。ところが、現われたのは王の影武者。たちまち、衛兵に追われる一行だが、ここは盗賊ギルドの導きで危地を脱する。いろいろ聞けば、「ファイア・ナイフ」という盗賊団が怪しいらしい。一行は下水道の冒険ののち、なんとかこの盗賊団を倒すが、そうすると、刺青の一つはまたたくまに消えていった……。

かくして、これから後は「フォーゴトン・レルム」の各地をうろついての刺青の謎を追う旅となる。シャドウデイル、ズヘンティル砦、フラン、ヒルズファーなどなつかしい名の地を旅していく一行の前に覆いかぶさるのは、〈同盟〉と呼ばれる悪の組織と、究極の敵ティランスラクサスの影だった……。

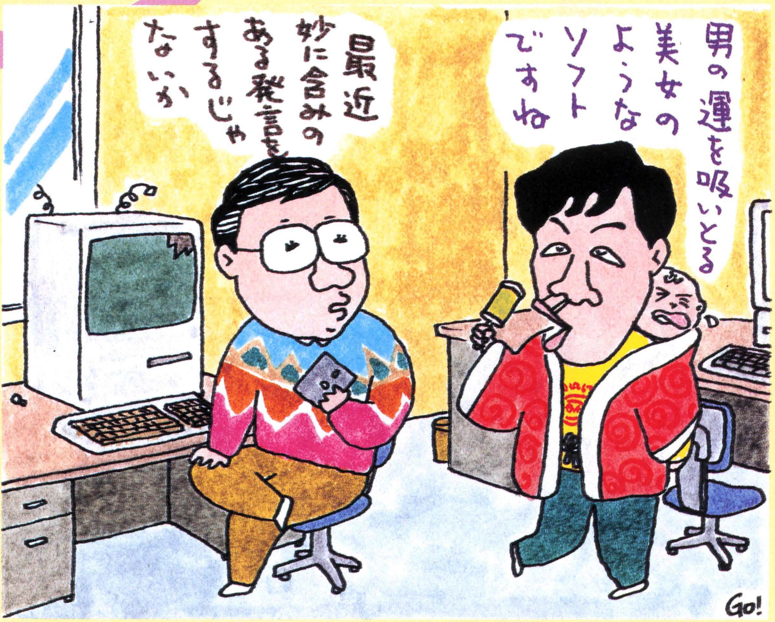
とにかくここではキャラクターも強いが、モンスターも強い。ビホールダー(お目目がいっぱいの、球形の怪物。一部では鈴木土下座衛門として有名)の集団なんかが出てきたときには、ほんと泡を食った。こいつらは〈同盟〉の秘密会議を開いたりしてるのだ！　じょーだんじゃないぜ。

で、おもろい、おもろ〜い、おもしろ〰〰いと喜んでApple IIｃで遊んでいたのはいいが、突然、この長年お世話になってきた機械のドライブがいかれてしまったのには驚いた。なんと、これは『プール〜』のコモドールのときとまったくいっしょ。まったく〈祟り(カース)〉とでもしかいいようがない。泣く泣くIIＧＳを買ったけれども、熱中しているゲームのさいの機械のトラブルというのには、まいる。う〜む、ハードを壊すソフトというのは信じられんなあ。

１月は、そのほかにも『タイタン』出版、と、符丁を合せるかのように、アドバンスト・ファイティング・ファンタジーの向こうでの出版とか、『ドラゴンランス伝説』第２巻（３月刊行予定）の校正いきちがいとか、『ロードス島戦記』コンピュータ・ゲームのIIやらファミコン版の打ち合せやらで、なんだかよくわからないうちに過ぎてしまった感がある（あっ、そうそう、水野良君、お子さん、お誕生おめでとう！）。

それでも、『ＡＤ＆Ｄ®冒険日誌』と小説『プール・オブ・レイディアンス』の翻訳はちゃんと上がった（３〜４月には出る予定)。これから豆まきをして、またがんばるのだ。オーガーは外！

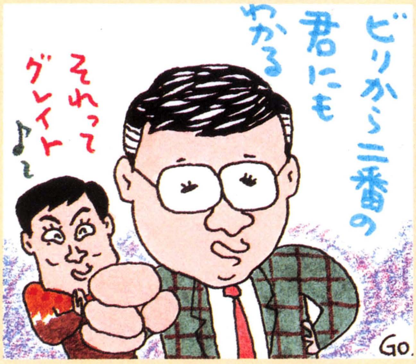
（以下次号）



コンプティークのポニーキャニオン

プレゼント版

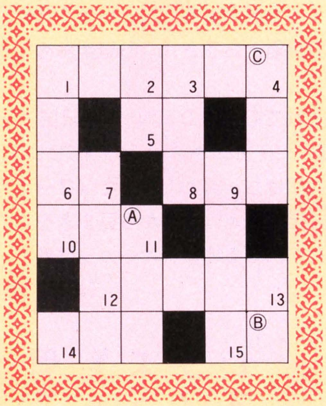
AD&D® 大楽勝クイズ月報



なんでもプレゼント企画にすりゃ人気が出るだろと安易に考えるコンプ編集部が、もらえるもんならなんでもイタダキとがっつく全国イッセン万読者に贈る新コーナー。今月の賞品は、はっきりいって豪華（スッゲー）。これ以上のもんは今後出せないかもしれんぞ。だから、とにかく応募するべし。するべし。するべ〜〜しっ!!

ハガキの送り先：〒102 東京都千代田区九段南4—7—16市ケ谷KTビル コンプティーク編集部AD&D®月報係 ※締め切り4月6日（当日消印有効）

今月の問題：『プール・オブ・レイディアンス』の新市街といえば○○○である

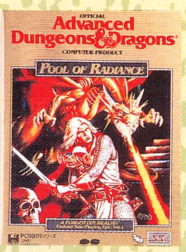


・答えのヒント
パズルのⒶⒷⒸを順につなぐと、○○○に入る言葉がわかります。

・タテのヒント
①イキナリ停電。あーん、ゲームが○○○○になっちゃたよー!!
②僧侶がお祈りをささげる場所は○○ンです
③「鉄の○○○」を装備して守りはバッチリ
④パズルゲームはここで勝負
⑦RPGをカンタンにいうと?
⑨朝までパソコン。○○○剤飲んで栄養補給だっ！
⑪文通してる相手をペン・○○○ドっていうよね
⑬○○ノマキ。ゲームでいえば攻略本

・ヨコのヒント
①AD&Dとは、「アドバンスト・○○○○○・アンド・ドラゴンズ」の略
⑤ダンジョンの中はメ○○。迷っちゃうよ！
⑥デジタル時計とア○○グ時計
⑧十字キーでキャラを動かすこと
⑩盗賊のことをRPGではこうも呼ぶ
⑫誕生日の○○○○○には、ぜひぜひポニカソフトを買ってちょ！
⑭「テトリス」をつくったのはこの国のプログラマー
⑮ネアカの反対はネ○○。これジョーシキ

突然始まった「クイズに答えてプレゼントをもらおう企画／AD&D®大楽勝クイズ月報」、あ〜長い。とにかく、①左の問題の○○○に入る3文字②欲しいプレゼントの番号③『プール・オブ・レイディアンス』を〔買った〕〔買う〕〔迷ってる〕〔買わない〕（4択です、どれかを書いて）、の3つをハガキに書きコンプティークへ送りなさい。自分の住所・氏名・年齢・電話番号も必ず書くよーに（書き忘れるヤツはオマヌケだぞ）。抽選で下の豪華（スッゲー）賞品が当たるぞ！



▶PC98か、88VAか、欲しい機種名も書いてネ

3名 プレゼント② パソコンソフト
プール・オブ・レイディアンス

3名 プレゼント③ 単行本
AD&D®冒険日誌

なう
ぷりんてぃんぐ

▶当たらなかった人はゼヒ買うよーに。もーすぐ発売です

プレゼント① メタルフィギュア 20名





▲上の写真のメタルフィギュア、なんと10種類をまとめて各20名様に上げますのだ、だんだだん（漢字で書けるか？）

 ★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

DRAGON Magazine

4月号
2月28日発売！
定価600円【税込み】

燃える！ドラゴンハーフ大特集

波乱万丈、剛勇無双、才色兼美に天地無用／史上最強の美少女ミンクが巻きおこす、驚天動地のRPG（ロール・プレイング・ギャグ）コミック——ドラゴンハーフ。コミックス第2巻発売直前特集で、'90年代に殴り込む月刊ドラゴンマガジン4月号。うーん、こいつを読まずに21世紀は語れない!!

●好評連載小説

雷の娘シェクティ
嵩峰龍二　末弥純

風の大陸
竹河聖　いのまたむつみ

機動警察パトレイバー
伊藤和典　高田明美／佐山善則

ユミナ戦記
吉岡平　春巻秋水

●COMICS

機神幻想ルーンマスカー
出渕裕

WOLFMAN ROAD
青木邦夫

特別読み切り
御先祖様はご機嫌斜め
奥瀬早揮



近日刊行



DRAGON MAGAZINE SPECIAL
STAND BY OK
機動戦士ガンダム画集　近藤和久画
A4変形ハード・カバー　総ページ数152ページ　予価3,000円（税込）
Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

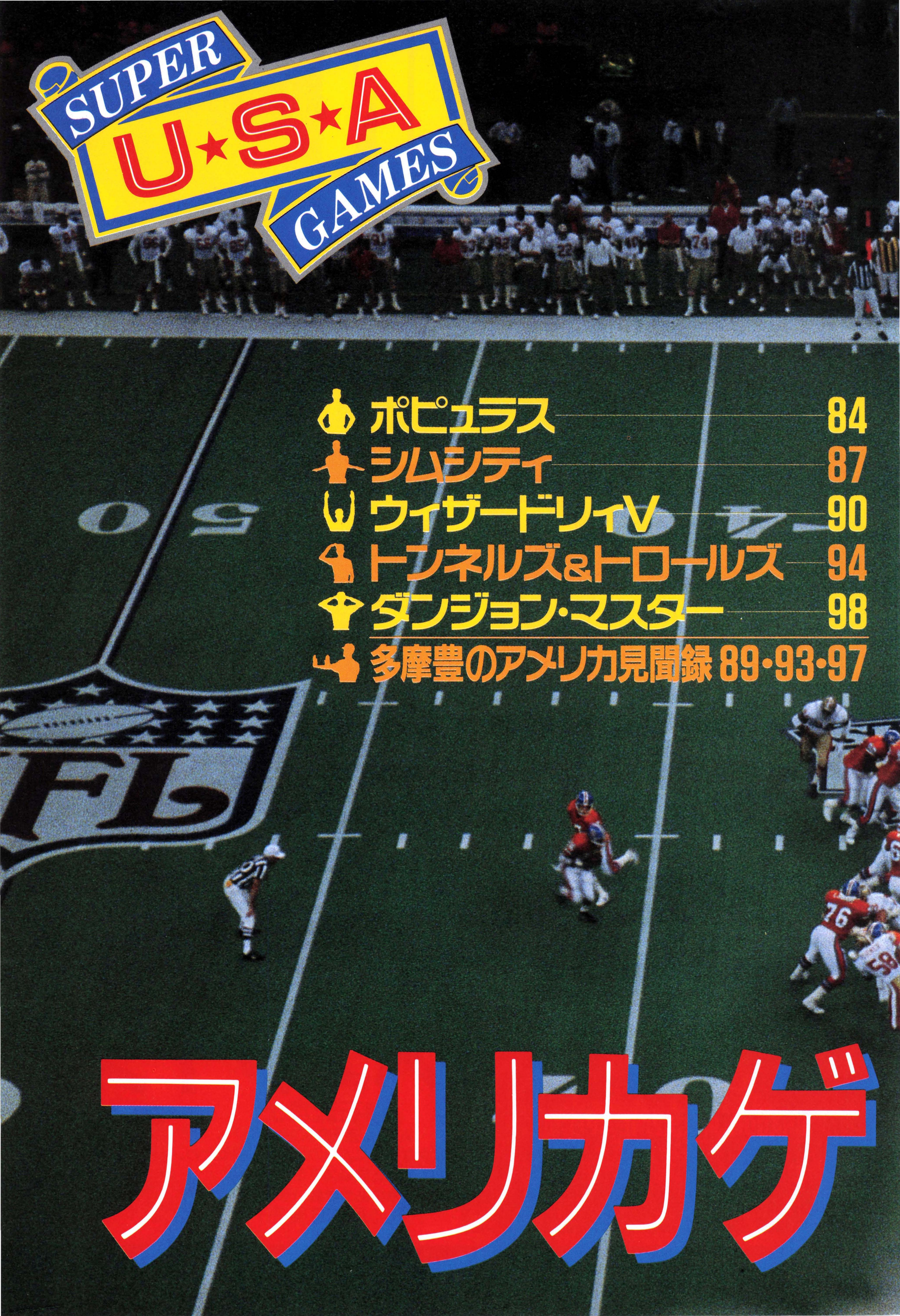
富士見ファンタジアコミックス

スプライツ

赤石沢貴士
A5判　定価900円（税込）
広大な宇宙に人々の新天地を探るため、
生を受けた妖精スプライツ。
彼女たちのあつき戦いが今、始まる！
3月20日発売！



富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話（03）261-5375㈹　振替／東京7-86044



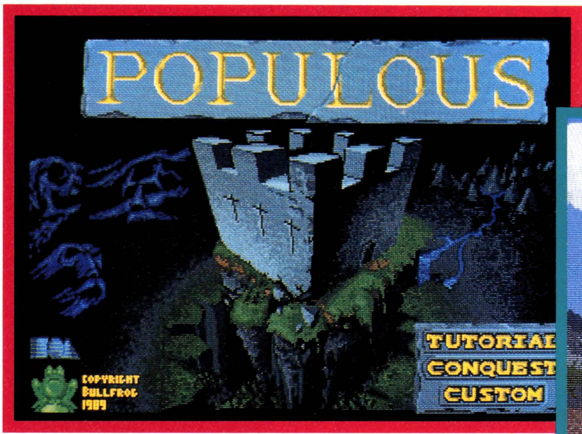
SUPER U・S・A GAMES

アメリカゲ

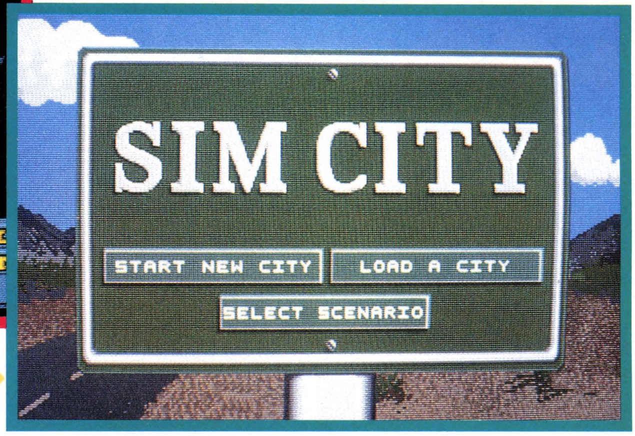
海を越えて日本上陸を企てる超弩級アメリカゲームの中から、いま一番イキのいい5本を選んで徹底解析。ゲーム作者からのメッセージ・コラムだって付いてるぞっ!!

写真提供／WWP、多摩豊





世界を造るか？



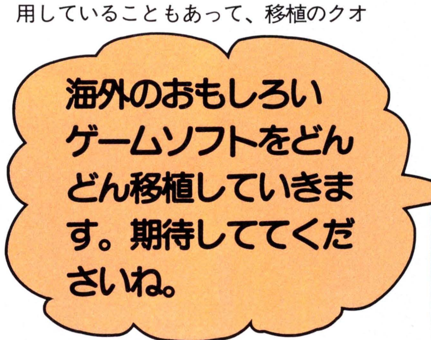
街を造るか？

移植決定!! ポピュラス&シムシティ

超人気シミュレーションゲームがもうすぐ登場だ！

海外のゲームっていうとイマイチなじみの薄い人が多いと思うけど、結構おもしろいものも多いんだ。発想のちがいっていうのかな、『テトリス』なんかもそうだったけど「こんなゲーム見たことないよ」って驚いてしまうようなものが、ある日突然ポロッと出ちゃったりするんだよね。で、いま世界中を沸かせているゲームが、今回紹介する『ポピュラス』と『シムシティ』だ。『ポピュラス』のほうは、じつは原作者はアメリカじゃなくてイギリスのピーター・モリニューって人なんだけど、こまかいことは気にしない気にしない。コモドール社のAMIGAっていうパソコンでつくられて、ヨーロッパやアメリカですでに数万本売れたという人気ゲーム。一方『シムシティ』はアメリカのウィル・ライト作のアメリカ製。最初はアップル社のMacintosh用につくられたんだけど、いまじゃAMIGAはもちろんIBM PCなんかにも移植されている。どちらもディスプレイ上に「居住空間をつくる」という意味では、いままでにない新しいタイプのシミュレーションゲームだ。

で、今度この2本が日本のハードにも移植されることが決定した。発売元はファミコンゲームで知られる(株)イマジニアで、対象機種は『ポピュラス』がPC-9800シリーズとX68000シリーズ、『シムシティ』がPC-9800シリーズ。発売予定は『ポピュラス』が3月中旬、『シムシティ』のほうはもうちょっと時間がかかるとのこと。現在移植作業は順調に進行中で、見せてもらったサンプルは製品版だといわれてもわからないほどのできだったから安心して待ってほしい。グラフィックスはAMIGA版の雰囲気を大切に、そしてアルゴリズムは「もっとも完成されている」といわれているIBM PC版をそのまま利用していることもあって、移植のクオリティも完璧だ。



イマジニアの小玉さんの話によればじつはこの2本だけじゃなくて、今後も『ポピュラス』の追加シナリオ『ザ・プロミスド・ランド』や『ポピュラスII』、それから『シムシティ』を現代日本風にアレンジしたゲームの開発にも積極的に取り組んでいくとのこと。「もちろんほかにもおもしろいゲームを発見したら、移植していきますよ」という言葉がとっても印象的だった。おもしろいゲームに国境はない。海外でヒットしたゲームをすぐに日本のパソコンでも遊べるなんて、とってもうれしい話だね。

さて、なんだかニュースっぽい話になっちゃったけど、それじゃあこの2本がいったいどんなゲームなのか、開発中のPC-9800シリーズ用の画面とAMIGAの画面で見てみることにしよう。


▲イマジニアの小玉氏。期待してますからねっ！

●イマジニア☎03-343-8911●PC-9801、X-68000(ポピュラスのみ)●ポピュラスPC-98 3月16日、X-68 3月23日、シムシティ5月発売予定各9800円〔税別〕

ポピュラス

POPULOUS

SUPER アメリカゲーム特集 GAMES

神となって人類を導き、邪教を滅ぼすのだ！

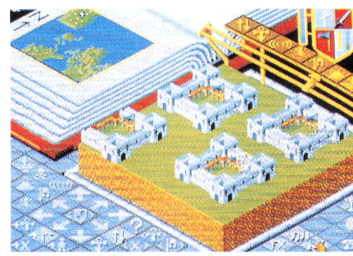
ひとことでいうと、『ポピュラス』は世界をつくるシミュレーションゲームだ。プレイヤーは「神」となって信者たちを増やし、強い集団へと育てていかなくてはならない。数々の天変地異を起こして信者たちに有利な自然条件をそろえ、人口の増加や町の発展を助けてやるわけだ。もちろん、コンピュータ側も神に対抗する「悪魔」として、同じように自分の信者を育て、町を大きくさせている。最後に互いの信者たちが戦い、生き残ったほうが勝ちだ。

マップは全500面。これを最初から順番にプレイしていくわけだけど、各面の終了スコアに応じて飛ばしてくれるから、よっぽどスコアが悪くなければ実際に遊ぶのは100面ぐらいかな。面が進むにしたがって砂漠や氷原、溶岩地帯なども登場し、勝つためにはいろいろなテクニックも必要となる。

『ポピュラス』のおもしろいところは、自分と敵が同じような条件で戦わねばならないところにある。しかもできることといったら土地をならしたり地震を起こしたりという間接的な介入だけで、直接信者の行動までを指示することはできない。ヘンな表現だけど、まるで水槽の外からシーモンキー（知ってる？）を見てるっていうかなんていうか、まあそんな感じなわけだね。このゲームを遊んでると、この世界もじつはだれかのゲームなんじゃないかって気がしてくる。



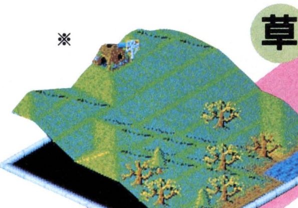
▲最初はこんなボコボコの土地。家もまるでたて穴式住居のようだ



▲だけど平地にならしてやれば、信者の町が誕生する

草原

※



⬅ポピュラーな土地だが、環境がいいだけに敵との戦いが激化する

砂漠

※



➡いつまでも砂漠を歩かせていると信者がどんどん死んでしまうぞ

氷原

※



⬅生存すら難しい、過酷な環境。簡単には繁殖してくれないゾ

溶岩

※



➡海がすべて溶岩という、とんでもないところ。育てるのはたいへんだ

ポピュラスの世界はどんどん広がる

追加シナリオ集『プロミスド・ランド』

もっともっと楽しみたいという人のために、追加シナリオも出ている。コイツもじきに移植される予定だ。



▲フランス革命。建物の形がとっても美しい



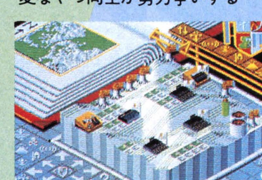
▲インディアンと騎兵隊。なんと、敵のシンボルは星条旗だ！



▲宇宙人？　幾何学的な世界で、変なやつ同士が勢力争いする



▲レゴランド。土地も建物もブロックでできている



▲コモドール対アタリ。町の代わりに計算機がどんどん進歩する

写真は※以外AMIGA版のものです。

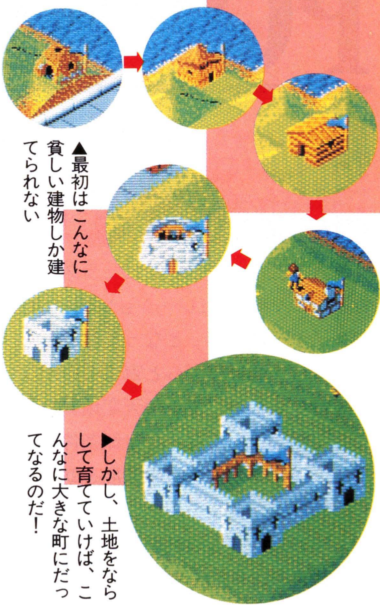
神の怒りを思い知れ！

こうして信者を助けて町を育てていく神も、敵……というか悪魔の信者へは厳しい。あらゆる方法で厄災をあたえ、容赦（ようしゃ）ない攻撃を加えるのだ。地震や洪水なんか平気で起こしちゃうんだから、こりゃまさに「神もホトケもない話」だね。

起こせる天変地変は、自分の信者の数で決まってくるってところも、おもしろい。つまり神は無条件で力をふるえるわけじゃなくって、信者が増えれば増えるほどいろんなことができるようになっていくのだ。いちばん小さな天変地異は、土地の隆起と陥没。これで自分の信者に町を興しやすい環境を整えてやる。もうちょっと力を溜めると、底なし沼を使って敵の信者を困らせてやることができるようになる。もちろん悪魔側も黙っちゃいないから、自分の信者の町にもガンガンいろんなことが起こる。巨大な都市が一瞬にして水没したり大地震で壊滅したりすると、さすがの神もマウスを持つ手がプルプルと震えてきたりしてしまうのだ。

最後になったけど、『ポピュラス』はＢＧＭというか効果音もかなりすごい。「ズ～ハ～……ズ～ハ～……」という、なんとも神秘的な音がえんえん流れてくるのだ。PC-9800シリーズ版でもFM音源を駆使してこの音をみごとに再現しているかっ、楽しみにしててね。それから、RS-232Cを使って対戦型モードでも遊べてしまう機能も付いていて、パソコン通信にも対応するとのことなので、乞うご期待！

ヨクワカル 写真で見る町の成長



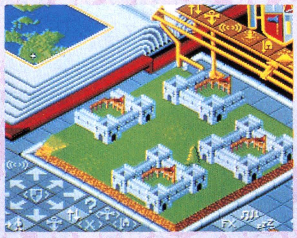
▲最初はこんなに貧しい建物しか建てられない

▶しかし、土地をならして育てていけば、こんなに大きな町にだってなるのだ！

嗚呼！ 神の起こしたもう天変地異の数々

地震

町を大きくするには土地をならして平地をつくらねばならないのは先刻説明したとおり。なんとそれを無情にもボコボコにしてしまうというのが、この「地震」である。土地は瞬時にして荒れ地へと戻り、せっかく大きくなった町も再び退化してしまう。比較的小さなパワーで起こせるので、敵が大きな町をつくったらすかさず一発かましてやろう。



▲こうしてコツコツと整地して大きな町をつくっても……



▲地震１回で見るも無残な荒れ地に。これを繰り返せば、敵の成長は滞る

造山

地震よりももっと激しく敵の土地を痛めつける天変地異。地震で荒れた土地は再び整地することによって復興させることが可能だが、造山によって生まれた岩山はどうしようもない。当然コイツを喰らった土地には大きな都市を築くことは無理なので、神（悪魔）はほかによい場所を見つけてまた最初から町をつくりなおさなければならないハメになる。



▲こんなにも緑豊かで穏やかな土地も、そう長くは繁栄しない



▲造山活動を起こせば、そこはたちまちヒマラヤとなってしまうのだ

洪水

究極の天変地異が、この洪水だ。海面の高さを上げて、全地表のいちばん低い部分を否応なしに水没させてしまう。当然低い土地にあった町は一瞬にして無くなり、文字どおり水泡と帰するわけである。ただしこの天変地異はマップ全体に起こるため、自分の信者たちをも飲み込んでしまう恐れがある。上手に使えば一発逆転も可能だが、その反面注意も必要だ。



▲洪水前は、こんなに高いところにあった土地も……



▲波がヒタヒタと打ち寄せる海岸と化してしまう。左上の地図に注目！

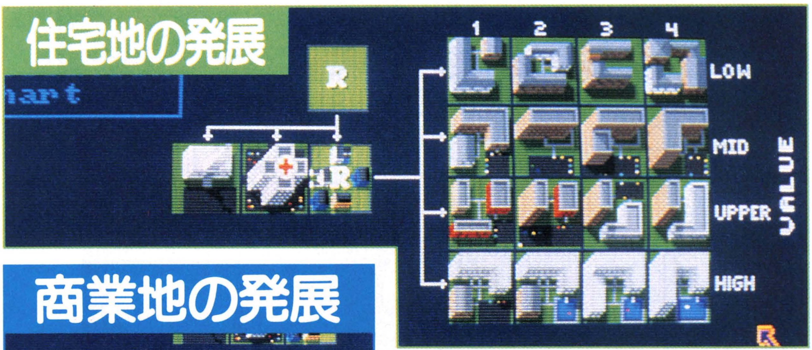
シムシティ

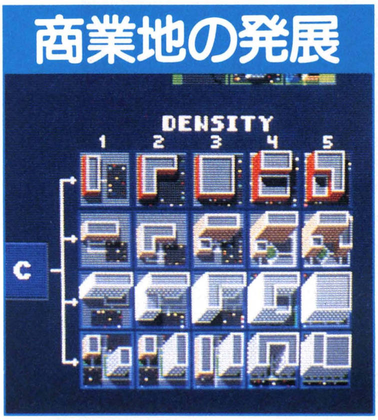
SIMCITY

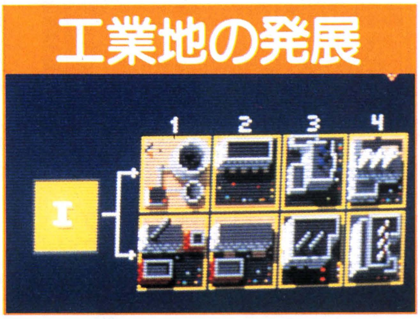
清く正しい町づくり。市長の私を信じなさい！

『シムシティ』は、神ではなく市長になって町をつくるというシミュレーションゲームだ。プレイヤーは何もない荒野に住宅地や商業地・工業用地を決めて、道路をひき、町を築く。もちろん、このほかにも公共施設など必要なものを建設をする必要がある。消防署に警察署、発電所なんかは火力と原子力のうち好きなほうを利用できる。こうして配置が済めば、あとは自然と町ができていってしまうわけだ。

しかし、つくるのは簡単でも育てるのは結構大変なんだな。工場はバンバン公害を出すし道路には渋滞が起こる。大都市にするためには港や飛行場も建設しなくてはならない。しかし税率を上げるわけにもいかないと、市長の悩みのタネはつきない。ま、そんなこんなで無事大都市にすることができるかどうかを楽しむってゲームなわけだ。







誌上リプレイ「臨海地区のあけぼの」



▲遊ぶマップは毎回新たにつくり出される



▲このマップに決定。川が長いのが魅力だ



▲何もない土地。配置を考える



▲基本的な配置を完了したところ



▲沿岸の土地は高級住宅地となった



▲都市の中核部分。でもまだ発展途上だ

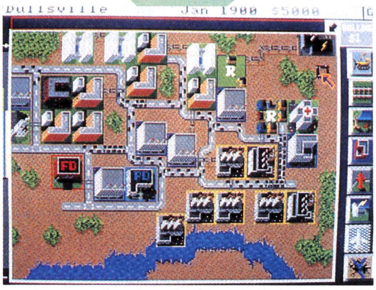
各種シナリオも用意されて、いろんな町づくりが楽しめるぞ

シムシティ・ゲームシナリオ



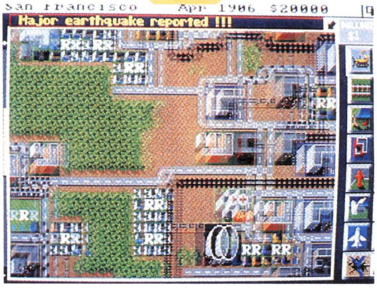
▲最初から用意されているシナリオは、全8本。世界各地の都市が舞台だ

ダルスビル1900



▲人口数千人の小さな町を、30年以内に10万人都市にせよというもの。案外むずかしい。

サンフランシスコ1906



▲1906年に起こった大地震を再現。寸断された電線や道路を復旧し、火事を止めるのがたいへんだ

ハンブルグ1944



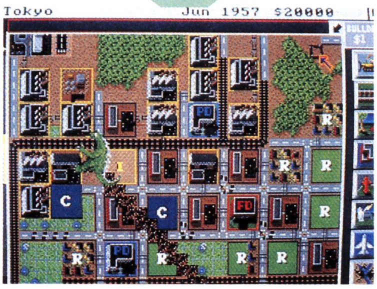
▲第二次世界大戦末期、爆撃にさらされる都市を守る。あちこちで突然火の手があがる！

ベルン1972



▲交通渋滞を抑えて、町を再び活気づけるのというもの。道路を鉄道に置き換えていかなければならない

トーキョー1957



▲なんだなんだこのシナリオは！ ゴジラが東京を破壊するってのは、なんか誤解してるぞ、絶対！

デトロイト1972



▲犯罪都市デトロイトに警察を配備し、スラム化した町を再生させるというシナリオ。警察の維持費がたいへんだ

ボストン2010



▲原発がメルトダウンするというチェルノブイリなシナリオ。町の再興はかなりきびしい

リオデジャネイロ2047



▲沿岸地域に洪水が起こる。発生場所が毎回変わるため、対応がむずかしい

『シムシティ』には、自分で町をつくるという以外にもオリジナルのシナリオが8本用意されている。いろんな問題をかかえた町を、プレイヤーの采配で乗り切るというものだ。

難易度もさまざまで、ちょっと機転を利かせればたちどころに解決してしまうものから、容易にクリアできないものまである。どうすれば災害から立ち直れるかを知ることができるから、自分の町をつくる前に練習を兼ねて一度シナリオにチャレンジしておくのもいいかもしれないね。

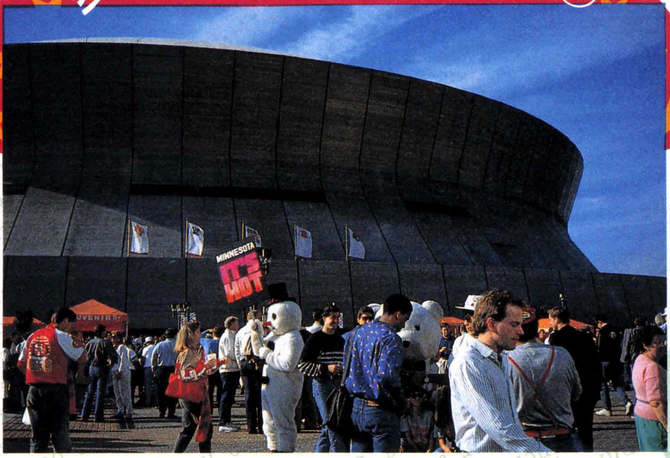
ウィル・ライトからのメッセージ

まず、とにかく遊んで、楽しんでみてください。シムシティには、皆さんの創造力を満足させる要素があふれています。どうかこれを充分に楽しんでください。

そして、自分ならどういった街に住みたいか、どんな街をつくりたいか、住んでいる街をよりよくするにはいったいどうしたらいいか、このシムシティを遊びながらいろいろと考えてみてください。

いい街、悪い街というのがどういうものか、自分ならなにを基準にして街づくりをするか、交通問題や環境問題、街につきものの問題のなかでどれをいちばん重要視するか、シムシティで自分自身の街をいくつもつくっているうちに、そういったことに対する意見がきっとできあがってくるはずです。

多摩豊のアメリカ見聞録⑦



▲スーパードームには7万人以上の観客が収容できるようになってる

ショーほど素敵な商売はない！

「アメリカ見聞録」は今年のスーパーボールの開催地、ルイジアナ州ニューオリンズからのレポート。パソコンばかりがゲームではない！ というわけで、まず始めはゲームはゲームでもアメリカンフットボールの話題から

アメリカといえばエンタテインメントの国。映画やミュージカルだけでなく、日頃の生活から大統領選挙まで、とにかく〝見せる〟要素があればなんでもショーアップしちゃう。で、そのアメリカでも最高のショーといわれているのがSuper Bowl(スーパーボウル)なのだ。

昨年もちらっと紹介したけれど、Super Bowlはアメリカンフットボールのプロ№1決定戦で、年に1試合行われる。もちろん、野球にもバスケットにも優勝決定戦はあるんだけど、フットボールの場合はほかとだいぶ様子がちがう。

ほかのスポーツの場合、優勝決定戦は何試合かのシリーズで行われる。ところが、フットボールは1試合こっきり。それも試合は1月の第4日曜の午後と決まっている。そこでいつ優勝が決まるかはっきりしないほかのスポーツに比べて、注目度がその1試合に集中するわけ。

おかげで、この試合のチケットを取るのは大騒ぎ。定価125ドル（約1万8千円）の券が、いい席だと2000ドル（約29万円）で取り引きされたりする。

もちろんテレビの視聴率もスゴイ。歴代高視聴率のベスト25は、ほとんど過去のSuper Bowlで独占している有様だし、今年も40%以上の視聴率を上げたらしい。

ほとんど全米中の注目を集めるといえるこの試合、もちろんショーアップしないはずがない。とにかく、試合の始まる1週間前からずっとテレビのニュースはその話題がトップ。

試合が行われる街では、連日連夜の大騒ぎということになる。それも、お客さんだけがお祭り騒ぎをしてるって話じゃない。ホテルやお店、バーやレストラン、タクシーの運転手からお巡りさんまで、それこそ世界中から集まってくる10万人以上のファンのために、街ぐるみでSuper Bowlを盛り上げようと一致団結している。

前日の夜には花火が上がり、お店はノンストップの終夜営業。タクシーは親切だし、ホテルは泊まり客じゃない人のためにロビーを開放しちゃったりする。

で、夜の夜中でも街中にお巡りさんがいるから安全そのもの。ま、街中お祭りというわけ。

試合の当日になると騒ぎはもっとスゴイ。今年はルイジアナ州のニューオリンズで、昨年も優勝したサンフランシスコ49ers(フォーティーナイナース)と、この4年間で3度目の出場となるデンバー・ブロンコスが対戦したんだけど、当日はサンフランシスコやデンバーから、延々何時間も飛行機や車でやってきたファンが、世界最大のドームスタジアム、スーパードームにどっと押し寄せる。

試合開始1時間前から始まるプレゲームショー。これだけだってお金を払ってみる価値がある。

おまけに、試合の真中にあるハーフタイムには、フィールド一杯にダンサーが溢れてのハーフタイムショー。なんと、ドームの中で花火を上げちゃうんだから恐れ入る。

試合もスゴイけど、それ以外のところでもできるだけのことをして楽しませようという意気込みがガンガン伝わってくる。いや、さすがショービジネスの国というだけはある。

アメリカの一番アメリカらしい日、それがSuper BowlのあるSuper Sundayなのかもしれない。



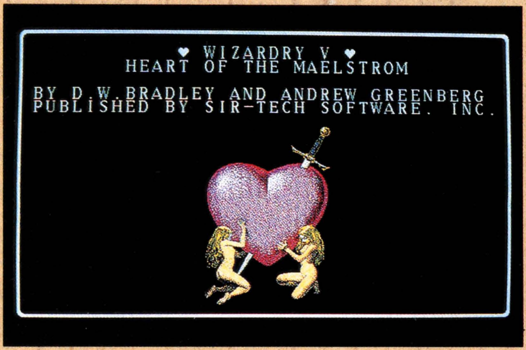
▲ハーフタイムショー。これを見るだけでも十分に価値がある



WIZARDRY V
HEART OF THE MAELSTROM
ウィザードリィV

目前に迫った『ウィザードリィV』の発売。「あとちょっと」が、待ちきれないキミたちのために、今回は『ウィザードリィV』詳細情報の紹介なのだ。

発売直前！ 詳細情報をキャッチ!!



▲このオープニングが、もうすぐキミのパソコンでみられるのだ

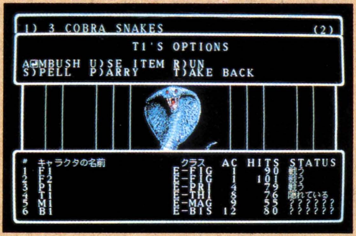
『ウィザードリィ』ファン待望の最新作『ウィザードリィV』。日本版発売情報をキャッチして、先月、急きょ特報したところ、みんなからものすごい反響があったぞ。ということで、今回は『ウィザードリィV』の特徴のひとつである戦闘システムの大改良について、詳細に紹介することにしよう。

『ウィザードリィV（これからは、単に『V』とするよ）』のシステムが、いままでのシリーズとは大きくちがう、というのは、先月も紹介したとおりだけど、そのひとつが、戦闘システムの大改良なんだ。

いままでの戦闘シーンでは、パーティ6人のうち、武器による攻撃ができたのは前列3人だけだったから、後列は魔法やアイテムによってしか攻撃できなかったんだ。だけど『V』では、武器に攻撃範囲が設定されたことによって、後列のメンバーも弓矢などの遠距離攻撃が可能な武器を使って、攻撃ができるようになった。これで後列にいるプリーストやビショップ、シーフなんかも攻撃に参加できるようになったんだ。

ほかにも、シーフに新しい行動コマンドが追加されている。それは「隠れる」と「不意討ち」だ。まず、戦闘1ターンめでシーフは「隠れる」。「隠れる」のに成功したら、つぎのターンで「不意討ち」をすることができるのだ。この場合には、通常の攻撃の倍のダメージを与えることができるぞ。いままでは宝箱のワナをはずす以外に役目がなくって、けっこうお荷物だったシーフも、いろいろな形で戦闘に貢献できるようになったのだ。スゴイ！

でも、パーティのほとんどのメンバーが戦闘に参加できるようになったっていうことは、ゲームの始めにやらなきゃいけないキャラクターの作成のときにも注意が必要だよね。キャラクタ



▲戦闘にもバリエーションが出てきた

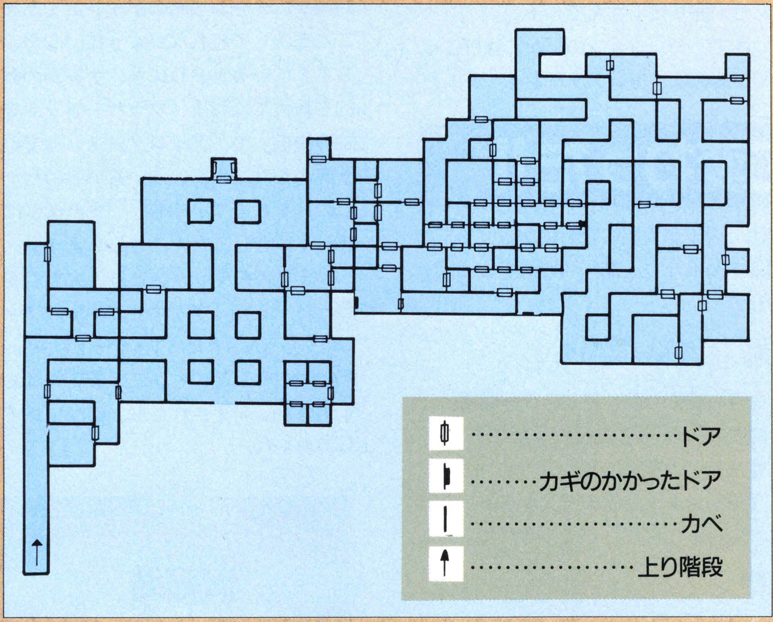
ーの能力値にボーナスポイントを振り分けるのにも、後列のプリーストだからって信心深さ（PIETY）ばかりを高めるんじゃなくて、攻撃力（STRENGTH）にも振り分けたりとか、いろいろ考えなきゃいけなくなったのだ。

いままでは、ちょっと単純すぎた感じのあった『ウィザードリィ』シリーズの戦闘シーンだったけど（もちろん、これが魅力だっていうのも事実だけどね）、その単純であることのよさを壊すことなしに、ここまで戦闘シーンを奥深いものにしたっていうのはスゴイ！はっきりいって、この戦闘シーンの改良だけで、『V』にホレこんでしまったぜ。





ちょっとB1Fを探検！



さて、それではキミたちよりもひと足お先に『V』をプレイすることができたので、序盤をプレイしつつ、ほかにもいろいろと追加された特徴を見ていくことにしよう。

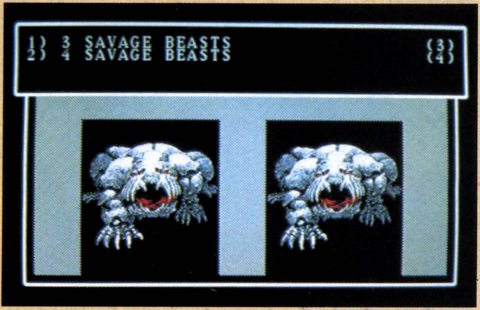
まずはキャラクターをつくってパーティを編成するまでは、いままでのシリーズと同じ。もちろん、いままでに活躍したキャラを転送して使うこともできるよ。ただし、転送前のキャラがいくらレベルが高くても、レベル1からのやり直しになっちゃうからね。まあ、最初からつくるよりは、能力値なんかでは有利にはなるんだよ。そうそう『V』ではキャラに設定されている能力値についても、変更が加えられているぞ。その点については、効率的なパーティの組み方などと合わせて、次回にゆずるとして、ともかくダンジョンへとレッツゴー！

ダンジョンの表示は、なつかしの線画表示だけの3D表示。ちょっとシンプルすぎるという意見もあるけど、やっぱり『ウィザードリィ』といえば、このデザインだね。

このダンジョンのマッピングも『ウィザードリィ』シリーズのおもしろさのひとつだったけど、マップの構造はそうとう変化がでてきたぞ。

まず第1にダンジョンの各フロアが不定形になったのだ。いままでは20×20にピッタリ収まっていたから、まだ行ってないところがあっても見当をつけることができたけど、今回はそうはいかない。ただひたすら全部を走破するのみなのだ。そのうえ、各階の広さもまちまち。B1Fだけでも、いままでのフロアサイズの2倍以上あるのだ。今回はB1Fの序盤部分のマップだけを紹介したのだけれど、これだけではまだ半分くらい。いかに広いかわかったかな。

マッピングの難しさは、それだけが原因ではないのだ。隠しトビラの発見が、ものすごく大変になっているのも原因のひとつ。いままでは明かりの呪文(MILWA,LOMILWA）を使えば隠しトビラを発見することができたんだけど、『V』ではカベの前で、トビラをサーチしなければ見つからないんだ。だから見逃すこともしばしば。もひとつおまけに、カギのかかったトビラもあって、これもシーフなどが開錠するか、呪文でしか開かないんだ。それも、カギの複雑さ(?)にもレベルが設定してあって、それに応じたレベルにキャラクターが達していないと、開かないようになってる。だから、B1Fでもレベル10になっても開かないトビラがあったりするのだ。これはムズイ。



▲おなじみのダークゾーンも健在だ

●アスキー☎03-486-8080● PC9801、PC8801、X1 turbo 各シリーズ／価格未定／4月発売予定

もうちょっとB1Fを探検！

さて、モンスターを倒しつつ、ちょびっとレベルを上げてＢ１Ｆをさまよってみると……、なにか十字路の真ん中に意味不明の記号からなるメッセージが。じつはこのメッセージ、各フロアにあって、この記号の内容を知ることもゲームクリアに大事なポイントとなってくるんだ。というわけで、ダンジョンのそこかしこに散らばるメッセージやイベントが、ものすごく多くなったのも『Ｖ』の特徴のひとつ。

たとえば、さっき紹介したメッセージのある十字路を北に行けば「ブラザーフッド寺院」がある。ところが、ここに入ろうとすると、「おまえには資格がない」とか言われて、先に進めないのだ。これについてはヒントをひとつ。



▲NPCとのやりとりも今回の魅力

Ｂ１Ｆのどこかにある「リルガミンのオーブ」を手に入れるんだ。そうすれば、ここのイベントはクリア。だけどＢ１Ｆだけでも、そのほかに石像の出すなぞなぞに答えるイベントをはじめたくさんのイベントが用意されているんだ。盛りだくさんでしょ。

さて、ダンジョンのなかにはびこっているのは、モンスターとイベントだけじゃないぞ。ＮＰＣたちもたくさん登場するのだ（もちろん、ＲＰＧに詳しいキミたちには説明の必要はないよね。ＮＰＣとは、ノンプレイヤーキャラクター、つまり、プレイヤーが操作するキャラとはべつに独自に行動する存在のことだ）。ＮＰＣによっては、イベントが起きるものもあるし、ただアイテムを売りにくるだけのもいる。場合によっては戦うことだってあるのだ。彼らに会ったら、会話をして情報を得たり、特別なアイテムを買ったり、あげたりして対応していくわけ。とくに特別なアイテムの入手や、情報の収集は大事。お金をたかられることがあっても、そこは太っ腹でいこう。ＮＰＣ対策が、ゲーム攻略のポイントであることを決して忘れないように。なお、Ｂ１ＦにいるＮＰＣにも、ゲームの目的を教えてくれる「ブラザーフッド寺院の僧侶」や「アイロノース」っていう商人をはじめ、いろいろいるのだ。このＮＰＣについても、いずれ個別に詳しく紹介していくことにしよう。

いままでのシリーズとは、大きく変わった『Ｖ』。『ウィザードリィ』ファンはもちろん、まだ『ウィザードリィ』未体験のみんなにも、この最新作はおすすめだ。発売されたら、ぜひプレイしておくれ。

魔法はこんなに変わった!!

『ウィザードリィ』シリーズで、初めて魔法の内容が大幅に変更になったっていうことは、前回も紹介してるけど、今回はそのなかでも個性的なのを４つ紹介しよう。全体を紹介するのは、また後でね。

●KATU

相手を魅惑する呪文。戦闘中に使えば敵が攻撃をやめるし、こちらの攻撃が当りやすくなる。また、好意的でないＮＰＣに対して使うと、会話がうまくいったりして便利。

●DESTO

鍵のかかっているドアを開けるのに使う呪文。盗賊も鍵を開けることができるけど、DESTOの呪文で開けるのもなかなかオツなもの。呪者のレベルによって解錠の威力がちがう。

●BAMORDI

先月も紹介した「モンスター召還」の呪文。こちらは僧侶の呪文だけど、魔法使いの呪文にもSOCORDIというモンスター召還の呪文がある。これで戦闘に広がりがでてきたね。

●LITOFEIT

パーティが空中を浮遊する呪文。空中浮遊しているとどこがいいかというと、床に仕掛けられたトラップにひっかかることがなくなるのだ。この呪文は、けっこう大事。



Wizardry 情報局 大復活

『Ｖ』発売にあわせて、「ウィザードリィ情報局」が大復活！　『ウィザードリィⅠ～Ⅴ』について、質問や情報、ウラワザなど、なんでも送ってよね。「終わったゾー」なんていう自慢話でもいいし、「こんなの聞いたけど」なんてウワサ話もＯＫ。イラストなんかもビシバシ送ってね。

宛先は、
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ヶ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部
「ウィザードリィ情報局」
まで。みんなよろしく。

 イラスト／早坂桂一　マップ／渡辺天留子

多摩豊のアメリカ見聞録②



▲土曜日のバーボン・ストリート。Super Bowlの前日だけに騒ぎのスケールもデカイ

ニューオリンズはお祭りの街

ニューオリンズといえばジャズの街・音楽の街である。また、おいしい料理の店がたくさんあることでも有名だ。さっそくニューオリンズ名物シーフードに挑戦！　と思ったのだが…… さてさて何がでてくることやら？

今年のSuper Bowlが開かれたニューオリンズ。名前ぐらいは聞いたことがあるかもしれない。この街、ジャズの街として名高いんだけど、さすがにそういうだけあってお祭りの街でもある。

なんといっても有名なのはバーボン・ストリートという通り。この道路の両側には、それこそ数え切れないほどのレストラン、バー、クラブが軒を並べている。1カ所にかたまってよく商売になるなぁなんて、いらぬ心配をしてしまうぐらいに店の数が多い。まあ、それだけ遊びにやってくる人の数も多いんだろう。

店のほとんどは生演奏つき。ジャズがメインなのは当然だけど、フォークや軽いロックも聞ける。もちろん、どのバンドも滅茶苦茶にうまい。で、これは有名な話なんだけど、こういった店のうちいくつかにはドアがついていない。なぜかというと、お金がなくって店に入れない人でも中の演奏を聞けるようにしているのだそうな。なんともイキな話だ。それと、このドアがない理由には、朝から晩までずーっと営業を続けているから、ドアを作って閉める必要がないっていうもう一つの説もある。これはこれでシャレた話だ。

通りを歩いていると、街路でトランペットやサックスを吹いている連中もいる。これがまたやたらにウマイ。さすがショービジネスの国、層が厚い。

ミシシッピー川の河口を中心に開けているだけあって、ここの名物はシーフード。フランス料理と中華料理をミックスしたような味付けの、ケイジャン料理というのがご自慢。とにかく、まずいレストランを捜す方が難しいといわれてるぐらいだから十分に期待できる。で、その名物のなかでも変わっているのがザリガニとワニ。そんなもん食えるのか？　なんてビックリしそうだけれど、これがかなりうまかったりする（とはいえ、チャンスがなくってワニは食べられなかった）。



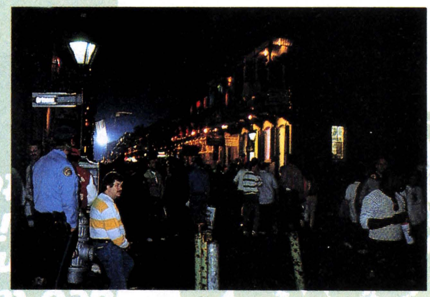
▲これがザリガニ。見た目にはちょっと恐そうなのだけれど……



▶食べてみるとこれがじつにウマイ

ザリガニは写真で見てもらえばわかるけどけっこう小さい。これの頭をむしり、殻をはいで中身だけを出す。味はエビとロブスターの中間ぐらいの感じで、食べるときにはこれにかなりスパイシー（というか辛いというか）なソースをつける。英語ではCrawfishというのだそうな。

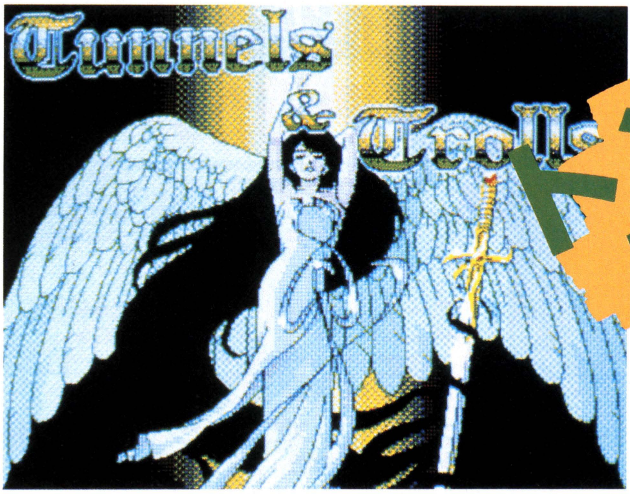
街のもう一つの名物はフレンチ・クォーター。もともとこのニューオリンズに入植したのはフランス系の人々だったんだけど、その当時の町並みがここには今でもきれいに残っている。突然タイムスリップしたような錯覚にとらわれる町並み。そのうえ、あたりにはアンティークのお店やフランス風のカフェが並んでいるので、自分がどこにいるんだか、一瞬わからなくなったりもする。



▲警備のおまわりさんも要所に立っており安心だ。でもつい騒ぎにのってしまうときもある

遊ぶところは数え切れないぐらいあって、音楽はいくらでも聞けて、おまけに食い物はうまい。こんないいところはそうそうあるもんじゃないんだけれど、この街のいいところはそれだけじゃない。なんといっても街の人がフレンドリーなのだ。英語が通じないからといって心配する必要はない。むこうが一生懸命、こちらのやりたいことを理解しようとしてくれる。ほんと、観光客天国である。

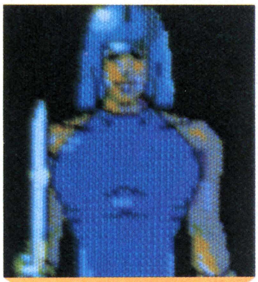
アメリカにいくチャンスがもしあったら、ニューオリンズは是非とも一度は訪れて欲しい街だ。きっと楽しい気分にさせてくれるはず。



トンネルズ&トロールズ

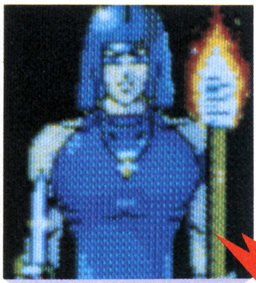
魔法と伝説に彩られたドラゴン大陸を舞台に繰り広げられる、冒険者たちの夢物語。テーブルトークRPGの大傑作『T&T』を手がけたリズ・ダンフォースが、キミたちにパソコン版『T&T』を贈ってくれた。さあ、ともにファンタジーの王道を歩んでいこうではないか！

さっすが由緒正しきRPGの名作『T&T』の世界！冒険を始めたその日から、イベントと戦いの連続だ！



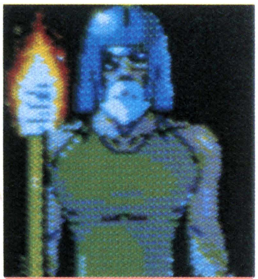
コンプ

鉄かぶとをかぶった戦士コンプ。これで落石くらいは防げるかもな



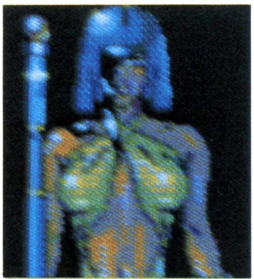
フラン

金がないので、せめてタイマツなど持ってみたフランであるが……



フガフガ

高い金を出して武器を買ったのにＳＴ不足で装備不可。ばかやろ！



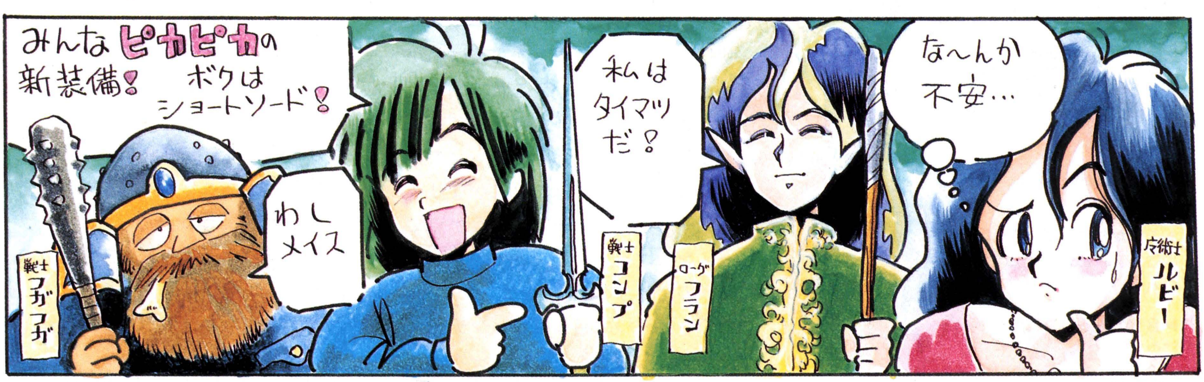
ルビー

自慢の髪が鉄かぶとで隠れてしまって以来、ずっとフテくされてる

お、なんかリッパになったぞ 気のせいか???

前号までのおはなし

ここに、夢と希望に胸をふくらませて旅立った４人の冒険者たちがいる。幸運度が異常に低いアンラッキー戦士コンプ、ただオジンくさいだけの中年ハゲドワーフ戦士フガフガ、二枚目だが金にしか興味のないエルフの盗賊フラン、戦闘で仲間をうっかり殺してしまうボディコンのイケイケ魔術師ルビー。およそ『T&T』にふさわしくないフザケたメンバーによって構成されたこのパーティは、戦えば必ず死者を出し、歩けば必ずワナに落ち、いまや愛も金もないボロボロの旅を続けている状態なのである。あしたという字は明るい日と書くそーだが、彼ら４人に、はたして明るい日は来るのだろーか。そして、ああ、きょうも涙の日が暮れる……と、まあ、これが前回までの話なのである。ひとことでいえば前途まっ暗なんだよ。



 ●スタークラフト☎03-988-2988●PC98、ＰＣ88ＳＲ／9800円(税別)　イラスト／赤井孝美

町の中だけでもアクシデント多発！ パーティの命は、もはや風前の灯!?

さて、町の外で野犬に襲われヒドい目にあったパーティは、おとなしく町を散策する方針に切り替えた。ここガルの町は、とても広い。タイマツなしでは歩けない万年暗闇地帯なんかもあって、ウロウロ歩いてるだけでも、けっこう冒険気分なのだ。

「しかし腹がへったぞ」と、ここでパーティの冒険気分に、いきなり水をさすヤツがいる。フガフガだ。「金ないんだからガマンしろよ」「でも腹へったもん」「じゃ、おまえ、ドロボーでもしてこい」とコンプがいうと、フランが身を乗りだした。

「ブルービートル寺院ってのがあったな。あそこに盗みに入ろう」「いや、盗みはよくな……」「なに学級委員みてーなコトいってんだよ」「そうだ、腹へったぞ」「あたし、絹のローブがほしいっ」……こーして、一行は寺院へと向かったのである。

前回、祭壇の前の落とし穴に落ちた教訓を生かし、一行は2階のバルコニーに登った。下を見ると、なんと怪しい儀式のまっ最中。男が殺されよーとしてるではないか。さあ、どーする（ここでゲームは3つの行動を選ぶモードとなる）。「助けよう」とコンプ。「見てよう」とフラン。「腹へった」とフガフガ。けっきょく柱を登ろうとした一行は、信者たちの間にマトモに落下し、戦闘開始となった。ところが相手が強い、強い。パーティはズタボロになって逃げ帰ったのであった。

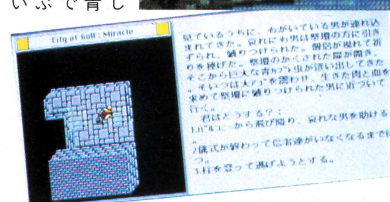
やっぱ盗みに入ろうなんて考えが悪かったのか、それとも……「方角が悪かったのよ」とルビーがいう。

「お寺ってダサいしさ、あたし港に行きたぁい」。遊びに来とんのか、こいつは。が、ほかに案もないので波止場に出かけたパーティ。ところがそこで、フランが積み荷に手をつけたのが運のツキだった。たちまち番人の大男と格闘になり……ああ、パーティの運命やいかに！

ブルービートル寺院



▶町の西の端にたたずむ、怪しげな邪宗の寺院。大きな祭壇に青いカブト虫の像が祭ってある。でも信者がカブト虫の帽子をかぶってるかどーかは定かではない



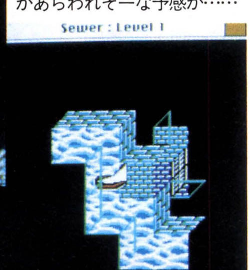
寺院の2階のバルコニーで、パーティは恐るべき儀式を目撃することになる。信者のヤツらは、けっこう強いぞ。戦うときは、くれぐれも慎重にね。

地下水路



▲子鬼がパーティを舟に乗せてくれる。それにしてもいったいここはドコなんだよう！　お家に帰りたい！

▼お、陸地を発見。さっそく上陸してみたぞ。でも、なんか敵があらわれそーな予感が……



町の中のある場所で、地下への入り口を発見。さっそく下に降りたら、下は水路になっていて、なんかヘンなヤツの舟に乗せられるハメになってしまったのである。おいおい、まさかマカオに売り飛ばされんじゃねーだろうな。ちなみにここは暗いのでランプ持参のこと。

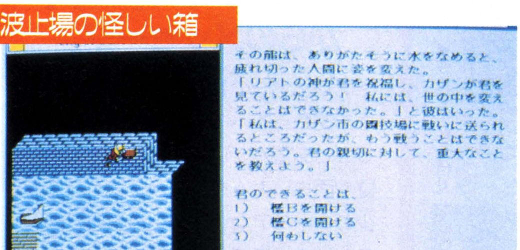
オークの家



◀うーむ、見るからになにかが起こりそーなボロ家である。だが、ここでオークに勝てば、戦利品が手に入るのだ。戦ってみるかね？

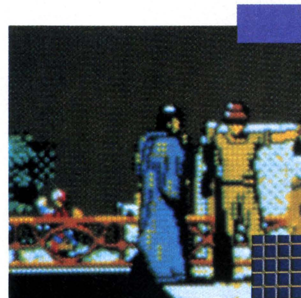
ブルービートル寺院の北にある、不気味な家。ここでオーク退治の軍団と出会い、ともに戦うことになった。結果は聞くな。

波止場の怪しい箱



波止場の片隅に置かれた積み荷。調べてみると、3つの檻がある。とりあえずAの檻に近づくと、中には老人がいて水をほしがってる。さて、やるべきか、やらざるべきか。ここが思案のしどころである。ヘタこくと、いきなり戦闘というパターンが多いですからね、気をつけて。

闘技場



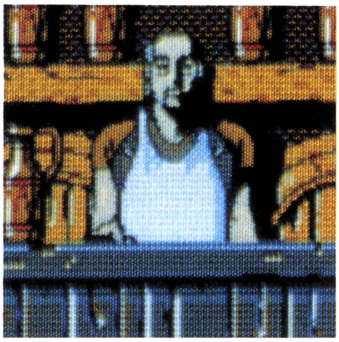
▲これが網戦士か！　むむ、やはりこの勝負、後日にいたそう



▶挑戦すると、とーぜん戦闘シーンに。ま、がんばりたまえ

波止場で出会った男の子を追って人ごみの中を行くと、目の前に闘技場を発見。網戦士と呼ばれる強そーな男が、挑戦者をさがしている。勝つとどんなことが起きるのかは、教えられない。というのも、あっけなく負けてしまったからなのだ。トホホ。

諸般の事情により、黒竜亭にてメンバーチェンジ！新しいパーティは、新たな冒険を求めて旅に出た！

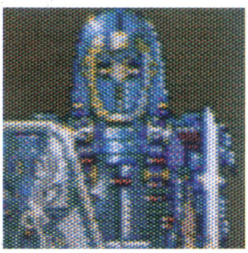


「もーイヤだ！」とコンプは、悲惨なる戦いのあとで考えた。「中年ドワーフも、ボディコン魔術師もこりごりだ！　オレはもっとマトモな連中と旅をしたい！」そしていっぽう、世界の裏側でキーボードをたたいていたライターもまた、絶望の叫びをあげていたのである。「アンラッキー戦士なんか、もーヤだ！　ちゃんとしたパーティでゲームやりたいよ～」

こうして両者の利害が一致して、ここ黒竜亭にておごそかに、メンバーチェンジの儀がとりおこなわれることとなったのである。早い話が、短気なライターが自分の作ったキャラを捨てるとゆー極悪非道の行為に走ったわけだ。いままでコンプやルビーを応援してくれてた（そんなヤツはいねーか）みんな、ありがとう。コンプたちは空のお星様になっちゃったけど、新しいパーティをよろしくね。いて、なにすんだよ、うわー（袋だたき）。

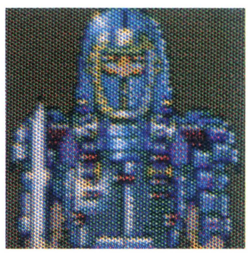
新パーティのご紹介

●ヒゲのOL戦士マラキート



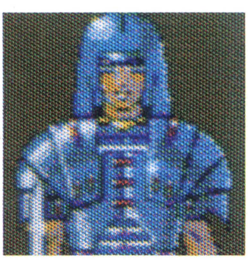
黒竜亭でスカウトしたドワーフの女戦士が、今度のパーティのリーダーである。彼女の名はマラキート、だと思う。というのも、名前が英語で書いてあるので、読めないのだ。わはははは、いやいや困ったもんだね、うん

●頼れる男フォーガス



女ばかりのパーティに混じって、なかなかタイヘンだろーに、グチひとつこぼさないイイヤツだ。やっぱ、人がいいんだろーね。たのまれたらイヤといえない性格は、名前にも表れてる。ようがす、フォーガス、なんちって

●女盗賊のあねごメイス



むかし『女ねずみ小僧』とゆーテレビ番組があったが、女の盗賊ってのは、なかなかカッコイイもんである。「あたしを連れていきなよ」なーんてイキのいいセリフにほれて雇いいれた、このメイスちゃん。種族は人間である

●エルフ魔術師マルゲイン



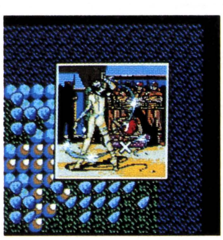
やはり魔術師はエルフでなくっちゃね。と、人間の女に懲りたライターは、ついつい美しいエルフに浮気してしまうのであった。でもマルゲインちゃんって年上なんだよなー。うちのバアちゃんより年とってんだもん……

黒竜亭で心機一転のメンバーチェンジをおこなったあと、マラキートを先頭に、パーティは新たなる旅に出発した。今度は失敗しないよーにしなくちゃな。まずは武器と防具を整え、食料を買いこむ。町の外は、時間のたつのが早い（気のせいじゃなくて、ホントにそーなのだ）。すぐ食料がなくなってしまうから、たっぷり用意しなきゃなんである。さっきのパーティより金を持ってるので、だいぶラクだぞ。うれしーなっと。

こーして旅の準備を整えた一行は、いよいよガルの町を発つことにした。外ではどんな冒険が待ってるのか……楽しみだぜ！

町の外でも、イベントはパーティを待ち受ける！

さて、いよいよここは、ガルの町の外。ところが、ルンルン気分で旅をはじめたパーティをまたもや襲う、とんでもないイベントのワナ！　なんと一行はスリのぬれぎぬを着せられて、たいへんな目にあわされたのである！　いやあ、まいった！

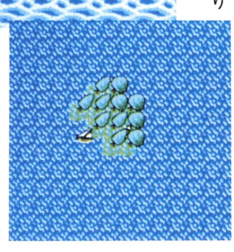


ほうほうの体（てい）で町に戻ったパーティは、陸路を嫌って、船で町を出ることにした。そういえばオーク退治の戦士たちが、北の島の話をしてたっけ。よし、進路は北だ。出発進行だぁ!!

いざ出航！



◀波止場で船を借りられるのだ



▶おお、ここが例の北の島か？　よし上陸するぞ！

リズ・ダンフォースからのメッセージ

プレイヤーの皆さんが、ゲームの中で訪れるすべての場所で楽しまれることを望んでいます。たくさんの謎や面白いキャラクター、それに多少のユーモアなど、思いつく限りのことはすべて盛り込んだつもりです。

ゲームの最後にはたいへん大きな困難が待ち受けていますが、がんばってそこまでたどり着き、これを打ち破ってください。



▲バーボン・ストリートのおねえさん。さすがにポーズを取り慣れてる

アメリカの人とお友達になろう！

アメリカ人というのは気さくな人が多いのだ。英語なんか下手だって一生懸命にやれば通じるもんだ。というわけで、「アメリカ見聞録」最後はアメリカ人とお友達になる方法。さぁ、キミもアメリカへ（ナンパに）行こう。

旅行に行って一番大事なこと、それは土地の人と仲良くなること。とはいっても、アメリカの人とお友達になるのはそう簡単じゃなさそうに思える。ところが、これがまず大きな間違い。こちらさえその気になれば、アメリカ人というのはかなり気軽にお友達になってくれる。

ＲＰＧなんか見ててもわかるけど、アメリカでは結構だれもが気さくに知らない人に話しかける。でもって、話しかけられた方も、たいていはそれに気軽に乗ってくる。だから、Super Bowl の前日なんか、そこらじゅうで知らない同士がドンドンお友達になっていく。同じレストランで朝飯を食った人、同じバスでスタジアムに来た人、とにかく機会があるごとになにか話しかけると、それがきっかけでいろんな話をしてくれる。日本人だからって恐がる必要はない。



▲飛行機の中の彼女。目をつぶっちゃってるのが残念だけど、美人だった

英語だって、それほど上手である必要はない。だいたい、アメリカ人だって文法的に正しい英語を話してるわけじゃないのである。ちょっとばかり発音が悪かろうが、文法がおかしかろうが、いいたいことが伝われば十分。単語並べてるだけだってなんとか話になる。やってくうちにだんだん話せるようになるもんだ。

だけど、アメリカ人といったいなにを話したらいいんだろ？　これはたしかに難しい。ただぶらっと旅行しただけだと、話のきっかけがつかみづらいかもしれない。僕がついてたのは、とにかくアメリカ中が同じ話題でもちきりだから、Super Bowl の話をしてればなんとかなっちゃったってこと。俺はわざわざ日本からゲームを見にきたっていえば、それだけで相手がビックリしていろいろ話しかけてきてくれる。ま、普通の場合でも、日本とアメリカの違うところを話していくだけで、十分に話題がもつはずだ。

さて、こういう話をすると、当然女の子には声をかけたか？　ってことになる。で、今回ちょっと頑張って、しっかりナンパも試みてきた。まぁ、ナンパといったって、そんなにだいそれたことをしたわけじゃない。とにかく女の子のお友達を作ろうって頑張ってみたわけ。話しかける方法は同じ。なんでもいいから近くにいる子にまず話しかける。バーボン・ストリートではお店の前で笑顔を振りまいていたおねえさんとお話してきたし、ホテルのロビーでは退屈そうにしていた子と話してきた（なんと、この子はダフ屋さんの彼女で、彼氏がホテルのロビーでチケットを捜している間、ずーっと待っているのだそうな）。

でも、最大の収穫は帰りの飛行機。なにしろ、長い飛行時間の間はだれもが退屈する。話相手がいれば、当然いくらでも話してくれる。僕の場合、空港のロビーで退屈そうにしていた子に話しかけて、東京に着くまで延々12時間もおしゃべりしてきてしまった。もちろん、話のきっかけはSuper Bowl。ゲームを見にきたんだって話から始まって、日本とアメリカの物価の話、学生生活の話、仕事の話、とにかくこっちが話すことは向こうには珍しいし、向こうがいうことはこちらには新鮮だし、12時間全然退屈しなかった。

こっちからコミュニケーションしようとすれば、アメリカの人たちはちゃんと答えてくれる。さぁ、そのときのために、少し頑張って英語を勉強しておこう。アメリカ人の彼女を作るためと思えば、英語の授業にも身が入るね？

Dungeon Master

ダンジョン・マスター

海外で好評を博した『ダンジョン・マスター』が、ついに海を渡って日本に上陸。すでにFM-TOWNSでは発売されてるけど、98版、X68000版が出るとなっては、じっとししちゃあいられないぞー。

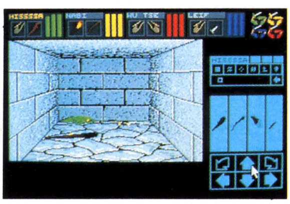
特別なストーリーがあるわけではなく、ただダンジョンの奥深く進んでいくだけのゲームだ、なんて聞いたら、へっ、つまんなそう、って思っちゃうよね。ところが、こういうシンプルなゲームほど、一度ハマったらなかなか抜けられない。このゲームはそういう蟻地獄のようなゲームだ。

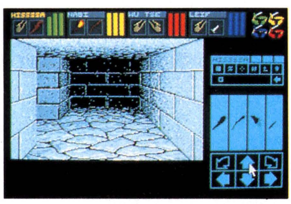
ダンジョンのなかを一歩進むにも、いろんな部分に気をつけていなくちゃいけないし、各所に仕掛けられた罠をはずすにも、敵との戦闘においても、つねに頭を働かせていなくちゃならない。RPGでありながら、パズルゲームのようでもあるし、アクションともいえるけど、シミュレーション的要素が散りばめられている。じつは複雑なゲームなんだ。つまり、キミたちに与えられるのはただのダンジョン。そのなかで、いかに思慮深く器用に、イベントをこなしていくか、ってこと。キミの意図したことがすべて、ダンジョンのなかで反映されていくわけ。

また、ゲームはリアルタイムで進行していく。敵が出現してから、どの武器を使おうか、なんて考えているとたちまち一網打尽にされてしまう。時間という概念をつねに意識することを忘れないで、プレイしてってね。



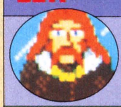
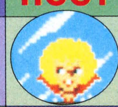
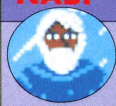
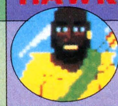
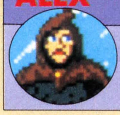
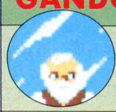
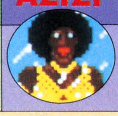
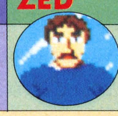
▲さあ、ここからダンジョンへの旅が始まる。一度入ったら、もう後へは戻れないぞ！


▲トーチや投げナイフ、ズボンが見える。すかさずもらっていこう


▲早くも、少し暗くなってきたかな。えーっと、つぎのトーチはどこだっけ!?

このなかから、4人のパーティを組むといいぞ!!

パーティに加えられる人数は、たったの4人。全24人のなかから選ぶわけだが、なかでもコンプのおすすめは下の16人。キャラクターの職業が、戦士、僧侶、魔法使い、忍者と分かれているので、バランスよく仲間にしろ！

キャラクター	職業		解説
リンフラス LINFLAS	戦士		戦士レベル3、魔術師レベル2。弓を持っている
ヒッサー HISSSSA	戦士		戦士レベル3、忍者レベル2。戦士として最強の部類
ウーフ WUUF	忍者		忍者レベル3、僧侶レベル2。マナが最大級
ソンヤ SONJA	戦士		戦士レベル4。初めから剣を持つ申し分ないキャラ
リーフ LEIF	戦士		戦士レベル3、僧侶レベル2。ヘルスはトップレベル
ダルー DAROOU	戦士		戦士レベル3、魔術師レベル1。ヘルスが最強の100
ウー・ツェ WU TSE	僧侶		僧侶レベル3、忍者レベル2。手裏剣を持つ
ティギー TIGGY	魔術師		魔術師レベル3、忍者レベル2。マナが最大の35
ボリス BORIS	魔術師		魔術師レベル3、忍者レベル2。幸運のお守りを持つ
ナビ NABI	僧侶		僧侶レベル3、魔術師レベル2。平均的キャラ
イライジャ ELIJA	僧侶		僧侶レベル3、戦士レベル2。魔法の箱を持つ
ホーク HAWK	僧侶		僧侶レベル3、戦士レベル2。矢2本を持っている
アレックス ALEX	忍者		忍者レベル3、僧侶レベル2。投石器を生かせ
ガンドウー GANDO	忍者		忍者レベル3、魔術師レベル2。ヘルスが難点
アジジ AZIZI	忍者		忍者レベル3、戦士レベル2。生粋の戦闘キャラ
ゼッド ZED	万能		全レベル2の万能キャラ。使ってみてもいいかもね

●ビクター音楽産業☎03-423-7901●PC9801シリーズ、X68000／9,800円(税別)

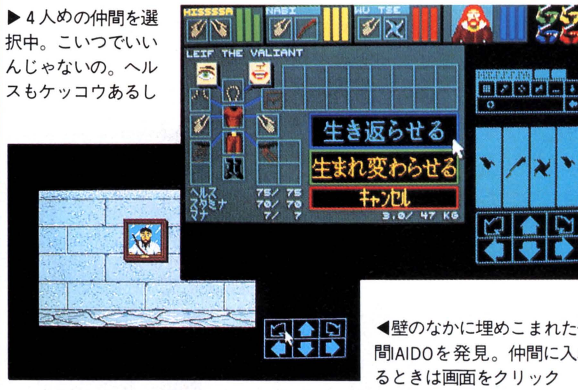
SUPER アメリカゲーム特集 GAMES

とりあえず、全キャラを見て回ろうな!!

Level 1

そんなにびびるこたぁない。まだトリックやトラップはでてきやしないんだよ。





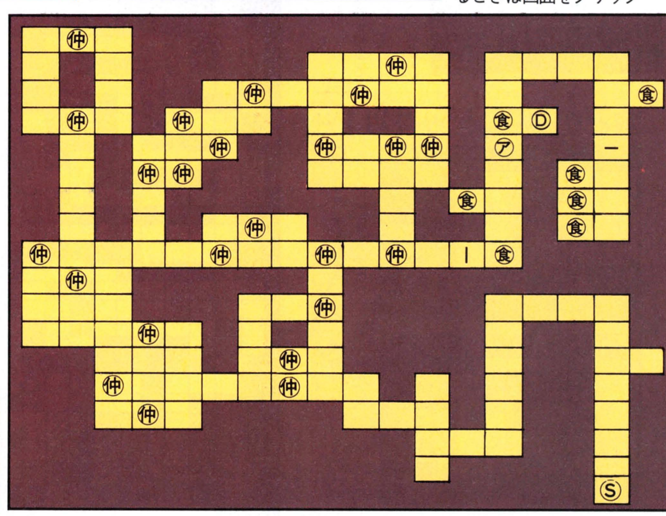
▶4人めの仲間を選択中。こいつでいいんじゃないの。ヘルスもケッコウあるし

◀壁のなかに埋めこまれた仲間AIDOを発見。仲間に入れるときは画面をクリック

入口の扉を開けると、レベル１のダンジョンのなかだ。まずは歩き回りながら、勇者の館へと進んでいこう。

勇者の館には、たくさんのキャラクターの額が飾ってある。ひとりひとりのスタミナ、ヒットポイントであるヘルス、魔法を使うときに消費するマジックポイントなどをよーく計算した上で、自分のパーティをつくり上げよう。一度選んだ人たちとは、最後までのおつき合いになるので、十分に時間をかけて考えろ。

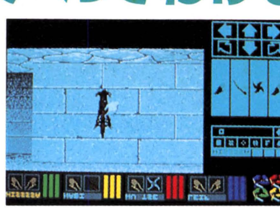
４人のメンバーが顔を揃えたら、いよいよ冒険の始まりだ。食料と、ダンジョンを照らすトーチを拾ってつぎの階に進もう。



〈マップ上の記号〉
㊥：壁に仲間になるキャラクターがいる。㊙：武器もしくは防具がある。㊎：食料もしくは水が手に入る。㋐：カギや巻物などのアイテム。Ⓓ：下りの階段。Ⓢ：スタート地点。―｜：扉

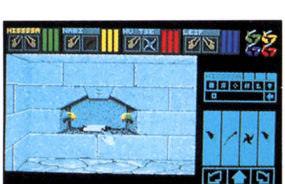
拾得物は警察へってわけじゃないのよね

ダンジョンを進んでいくと、いろんなモノが発見できてうれしい。戦闘なんてまだ先の話だから、いまのうちはただただ幸せ、平和なときだ。とにかく、忘れずに、全部拾っていくことだね。



▲ダンジョンでは明かりをたやしちゃいけない。トーチはもらっとけ





▲謎のくぼみに謎のスクロール。はてさていったいなんなのか



▲ナントナント、死者を復活させてくれる祭壇なのでした。オドロキ

イラスト／かんなたかし

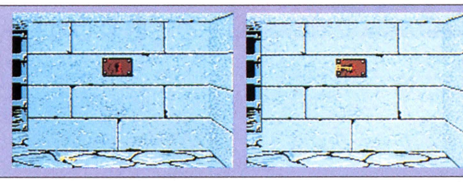
いよいよ、本格的なダンジョンの旅へ

Level 2

トリックやトラップがいっぱい、レベル2のダンジョンへと乗り込んできたわけだけど、気持ちの準備はできているかな。ここでは、『ダンジョン・マスター』序盤におけるすべてのテクを学ばなきゃ。

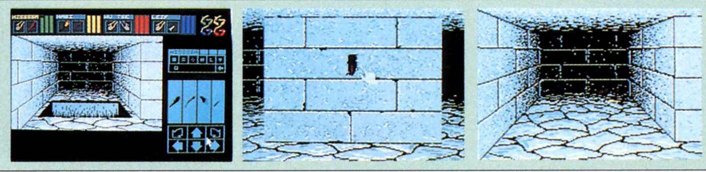
さあ、レベル2のダンジョンに突入だ。ここでは、いろんなワナや仕掛けが登場する。それを解くためには、なんでもやってみることが大事だぞ。周囲をつねに明るく照らしておくこと。発見したアイテムはどんな物でも拾うこと。目についた物はなんでも触れてみること。これが基本だ。

トリック その1

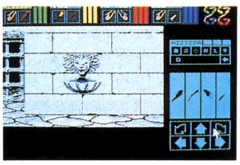


◀カギ穴に拾ったカギを入れる。すると、左の扉がガラガラと音をたて開く

トリック その2



◀落とし穴があるため向こうへ行けない。手前のレバーをひくと、穴がなくなった



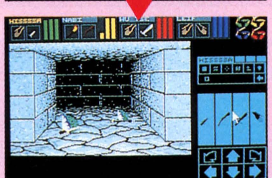
◀水飲み場もあるぞ。水が不足したら、ここで飲めばいいのだ

敵との遭遇。ビックリ！

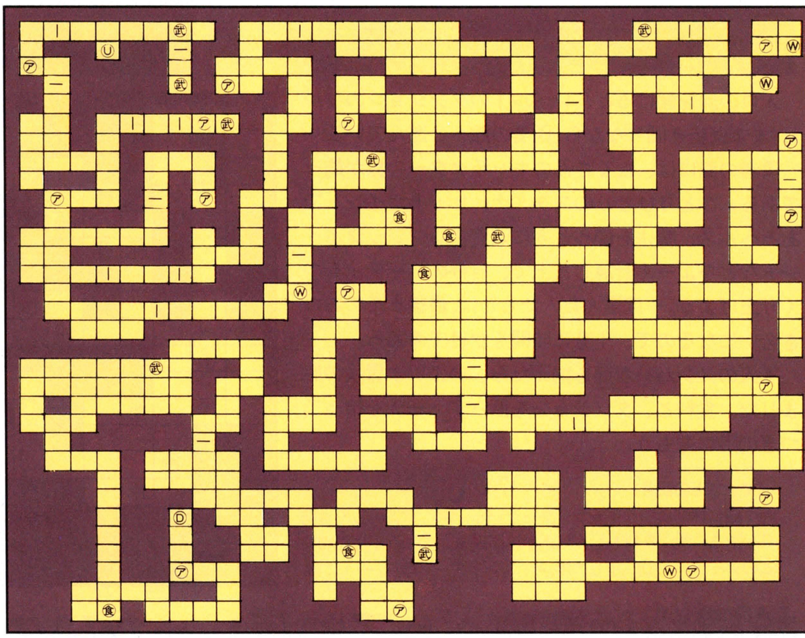


◀ミイラ男と遭遇。ひとりだから楽勝だ





◀カリフラワーのバケモノと遭遇。たたっ切ってみたら、ヘンな三角の物体になりました



〈マップ上の記号〉
㋐：トーチ、カギなどのアイテム。㊣：武器や防具など。Ⓤ：登り階段。Ⓓ：下り階段。㊘：食料、水など。Ⓦ：ワープポイント　―｜：扉

レベル2のダンジョンは、うって変わってややこしくなっている。でもよくたどってみれば、結局は1本道。奥へ奥へと進む前に、その横の袋小路に行ってみよう。必ずといっていいほど、アイテムがある。もらさず拾おう。

ここは水飲み場がやたらに多いので、ノドがかわいて死ぬことはなさそうだ。しかし、水に飢えたバケモノがいたりして…!?

ウェイン・ホルダーからのメッセージ

「4年以上前に私たちがこの『ダンジョン・マスター』のデザインをしはじめた時、私たちはこのゲームを日本やヨーロッパでも発売できるとは思ってもみませんでした。私たちはごくすなおに自分たちがプレイしたくなるようなゲームを作ってみようと考えたのです。"ファンタジー"を見たり感じたりするゲームを作ってみようと話し合いました。その結果、『ダンジョン…』はプレイヤーがファンタジーを現実のものだと感じるように、リアルタイムゲームにしたのです。

それはまさに人生と同じです。人生の決断は待ってくれません。問題には素早く対応しなければならないはずです。『ダンジョン・マスター』はそんなゲームなのです。

HOW TO WIN SPECIAL



6月23日公開 角川映画「天と地と」PHOTO BY ISAMU TAKANO

How To Win

●光栄☎044-61-6861●ＰＣ8801ＳＲ以降　14,800円（サウンドウエア付17,200円）〔税別〕



三國志Ⅱ







陰謀と謀略が渦巻くＳＬＧ界で（イイ年をして）果てしない泥試合を繰り広げる４人の男女あり。今月は『三國志Ⅱ』のマルチプレイ予告編だ！

さて、と。今月よりコンプＳＬＧ恒例対戦型ＳＬＧの新連載である。

思えば『三國志Ⅱ』が発売されて以来、編集部には群雄が割拠し、オチオチと昼飯にも行けない有様とあいなった。少しでも隙を見せようものなら、即秘密同盟が結ばれ、大陸制覇の争いより脱落するのである。これは恐ろしいことだ。

というわけで、シナリオⅠ「董卓洛陽を騒がし、群星起つ」のリプレイだ。

シナリオ1　董卓洛陽を騒がし、群星起つ

③国 幽州　公孫瓚

幽州に割拠する豪族。隣国袁紹との戦いに苦戦は必至だ。

人口

兵士

⑧国 青州　孔融

孔子の子孫という。肥沃な青州を根城とし、戦雲に臨む。

人口

兵士

⑥国 徐州　陶謙

徐州の刺使。実力は孔融とほぼ同じの中堅クラス。

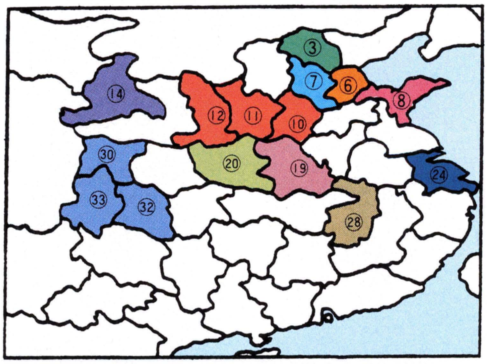
人口

兵士

⑭国 涼州　馬騰

人口

兵士



⑦国 冀州　韓馥

人口

兵士

㉘国 揚州　劉繇

人口

兵士

㉔国 揚州　王朗

人口

兵士

⑩⑪⑫国 司州 雍州　董卓

シナリオの陰の主人公。一流の悪役（!?）だけあって手ごわい配下が揃っている。呂布の武力はⅡの中で最強。

賈詡　呂布　李傕

人口

兵士

㉚㉜㉝国 益州 劉焉

中央を遠く離れた益州の地に割拠する。辺境とはいえ、豊かな国土を背景としたその実力には底知れぬものがある。人材は中央に比べてやや劣る。

張任　厳顔　呉懿

人口

兵士

⑳国 荊州　劉表

人材輩出の荊州の雄である。

人口

兵士

⑲国 荊州　袁術

偽皇帝。劉表と同様荊州による。

人口

兵士

（人口アイコン）…5万人　（兵士アイコン）…5千人

マルチプレイ規約１●制限時間　制限時間は１人１国につき１分間とする。つまり国数が＋１されるごとに思考時間も＋１分されるわけ

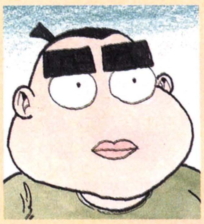
大陸制覇に燃える野望家たち!!

今回のプレイは秋葉原以外はクジによって担当する君主を決めた。まず「う～む」とうなったのは茶水。荊州・孫堅はまあまあというものの中原にあって陰謀に励みたい曹操狙いの彼としてはやや不本意。続いて四谷。袁紹を引いてＶサイン。先月の袁術に続いてまたもや袁家だが、今回は実力派筆頭。人材も豊富で、幸運というべきか。最後に…イヌボン恐るべし！　劉備を引き当てて「やりぃ！」とほえたものの、四谷曰く「こ、これはカモだ！」。

15国 涼州　理論を無視したパワープレイが見もの！

秋葉原

コンプSLGのピテカントロプスと呼ばれる



ひと言　フッフッフッ、やっぱりボクは砂塵濛濛たる涼州が心のふるさとなのじゃ。まずは馬騰を討って、奴の配下を吸収したあと中原、司州を狙うんだわさ。そりから荊州を攻略、大陸中央にズイズイ押し出して、天才秋葉原の名を天下に轟かせるんだもんね。あと、今回は武力を百にして、一騎打ちに勝ち抜くぞ！





人口
兵士

6国 北冀州　打倒！　秋葉原の意気に燃える元SLG研所長

Dr.四谷

秋葉原の永遠のライバル。いつも不運に泣く



ひと言　先月の付録では不本意なプレイをしてしまったが、今月は一流軍閥袁紹冀州を統一したあと、イヌボンいじめをやってしまおうか…。でもなあ、打倒秋葉原を達成するには手を結んだほうが得かなあ。

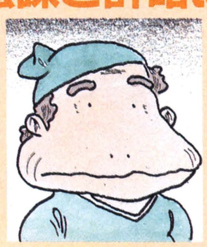


人口
兵士

27国 荊州　陰謀と計略に生きるSLGサワヤカ流!!

茶水

戦闘より陰謀を好む性格がとってもイイ人である



ひと言　う～む、性分とでもいうのか可もなく不可もなしといったところだ。ここは史実(!?)通り太史慈を引き抜いたあと、GNP大陸一の荊州を統一すべきか。人間プレイヤーが近くにいないのがサビしい。



人口
兵士

4国 并州　SLG界へ進出か!?女帝イヌボン＋伏兵信濃町

イヌボン

ただいまマニュアルを必死に読むSLG福袋派



ひと言　鏡よ鏡。このSLGで誰が一番きれいかしら？　イヌボン様、それはアナタです。自分で言ってりゃ世話ないんだけど、SLG初参加のイヌボンである。でもわたしには関羽と張飛がついているわい！



人口
兵士

イラスト／盛本康成

…というわけで、どうなることやら。以下待て次号である！

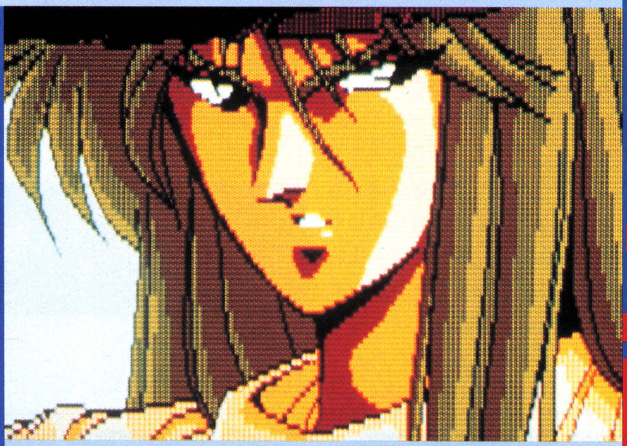
噂によれば、この死闘に勝ち残った者はご褒美としてハワイにご招待という。４人組が燃えるわけであるが、ホントのところは…フッフッフッ、私だけが知っている（秋葉原勲章１年分が待っているとも知らないで）。というわけで、何も知らない４人組は、万難を排してもハワイ旅行を獲得すべく、いまからガウガウと牙をむき出しにらみ合うのであった。

来月号スタートが待ち遠しいもの…。戦雲迫る！

マルチプレイ規約２●秘密条約　秘密条約には制限を設けてはならない。つまり無制限とする。場所・時間を問わず、あらゆるフェイズで締結が可能である。

How To Win

●バショウ・ハウス ☎03-219-6123 ●PC8801SR以降、PC9801シリーズ／8800円(税別)



はーい、先月号の付録第2弾、読んでくれた？ タムリン'Sコーナーへのお手紙を待ってるよ。魔王殿などややこしいマップは読者をおおいにあてにしてるんだから、よろしくー！ しかし、旅はまだこれからというのに今月はたった4ページ。増ページになるように、みんなで応援してくれ！

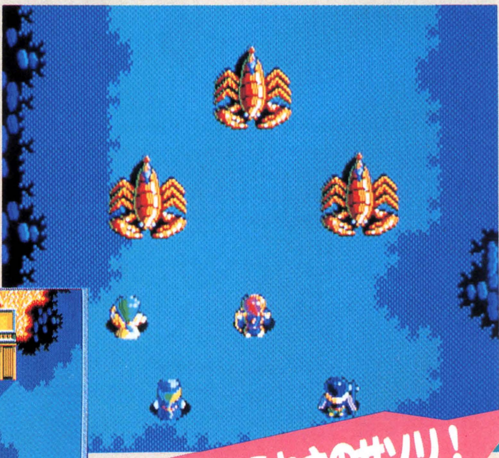
エメラルドドラゴン

危険なヘルロードの洞くつが一行を待ち受ける！

ヤマンの死というショッキングな事件で、アトルシャンたちはガックリと力を落とした。ヘルロードの町で宿に泊まったら、タムリンはヤマンを想い出して泣き出してしまうし……。ほんとはカタキ討ちにすぐにもドゥルグワント城へ出かけたいんだけど、レジスタンス軍の準備がまだ整わない。しょうがないから、サオシュヤントのおすすめに従って、仙神フシュルヌムに会いにいこうかねえ。

と一ころが、このおっさんをたずねるには、ヘルロードの洞くつというモンスターの巣くつを通らにゃならん。ここがまたワープポイントが多くて、ややこしい場所。「おせえ一あげる」コーナーにもここのマップを教えてほしいというハガキがいっぱい来ているとか。後半ページにどーんとマップを載せたから見てくれ！

出口近くで、町で話に聞いてたサソリ登場！ なかなか手ごわいぞー。



出た！ うわさのサソリ！



▲ヘルロードの洞くつに入ったところ。ここからいよいよ危険な旅が始まるのだー!!

今月のパーティ

今月のメンバーは豪華だぜ！ レジスタンス軍から強力な援軍が2人も入ったからね。さらに、ながらくウワサばかり聞かされてきた英雄サオシュヤントが加わって、最強のメンバーかもしれないぜ。

アトルシャン



レベルもかれこれ50を越え、りりしさも一段とアップ！ 仲間の死をいくつも経験して人間的（？）にも成長

タムリン



体力回復魔法、攻撃魔法ともに強力になってきたぞ。今月のパーティでは、彼女が唯一の魔法使いなのだ

カルシュワル



レジスタンス軍のパワフルな戦士。彼の生まれや背景について情報がないのだが、じつは……来月号を見よ！

サオシュヤント



イシュ・バーン中に勇名をはせる弓の名手。フシュルヌムという大物に会えるのも彼のおかげなのだあ！

ホスロウ



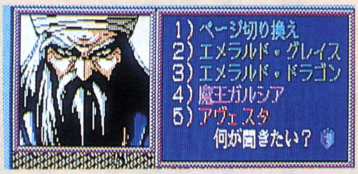
彼が率いるレジスタンス軍のおかげでここまで来られたわけだ。これからもおおいに力を貸してもらわねば

ハスラムは生きている!?

サソリに勝ち、ようやく外に……あれ？ この風景は？ 出たところの風景は入口付近とすごく似ているんだ。だから、一瞬もとへ戻ったのかとあせるぜい！ でも、わたしはミスラ・ミフル峡谷の地図を持っていたから、ヘルプキーで位置を調べ、たしかに山へと到着したことが確かめられたけどさ。



◀お、いた！ 数千年生きているとはいったいどういう人物？



歩き始めたら、もう目の前に仙神フシュルヌムの家。さっそく、こんにちわーっ！ すぐに会えたよ、おっさんには。ところが、まあ、腹が立つ。このおっさん、ひと言しゃべるたびに、用を思い出したとかいって、どこかに消えちまうんだ。そのたびに家中を探し歩かにゃならん。聞きたいことはやまほどあるのにー！

だけど、苦労しても話は全部聞いておこう。それだけの価値はある。いちばんの吉報はハスラムがじつは生きているという話。ミスラ・ミフルの砦で割れた黒水晶は偽物（にせ）だったんだ。さらに本物を手に入れたあと、ハスラムを復活させてくれる名医ワラムルのことも教わることができた。ワラムル？ どこかで聞いた名だろう。そう、ときどき宝箱から見つかった強力な回復薬がワラムルの秘薬だ。(以前、フウォーフィーの町で買えるように書いたけど、あれは誤報。ワラムルさんのいる町まで行かないと売ってないのだ)



▲ハスラムが生きている！ ふふふ、この知らせを聞いたときのファルナの顔が見たい！

重要な話はまだまだいっぱい。エメラルド・グレイスやアヴェスタについてはもちろん、かつてドラゴンと対決したというホルスという種族についてなど、いまのイシュ・バーンの戦乱に関わる重要な歴史も教えてもらえるぞ。

ドゥルグワント城総攻撃の準備完了！

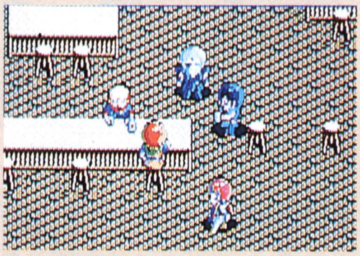


▲ヘルロードの洞くつから出てきたら、伝令が待っていた。お、ホスロウが待ってるって？

さーて、聞くことを聞いたら、ヘルロードの町へ戻ろう。行きは怖かったヘルロードの洞くつも、帰りはマップもあるし、ちょちょいのちょい。町ではホスロウが待っていた。さっそく合流だ。ミスラ・ミフルの砦で痛めつけられたレジスタンス軍の兵士たちもようやく回復。さーて、今度こそハスラム王子を救うぞー！

しかし、そのためにはしっかり準備を整えておかないとね。装備を買いにお店にレッツ・ゴー！ まず防具だ。アーマーは、タムリン以外の全員にマジック・プレートを買おう。ヒーテル・シールドを装備できるのはアトルシャンだけ。ヘルメットはサオシュヤントとタムリン以外はＯＫ。武器ではバトル・アックスをホスロウとカルシュワルに、アーバレストをサオシュヤントに。アトルシャン用の武器は、町のおじいさんが教えてくれた武器を発見して使うことをおすすめしたい。お金が足りないひとはケンカ中の恋人たちのお役に立とう。くわしくは、107ページを見てくれ。

ドゥルグワント城は町のずっと南。歩きながらホスロウの話を聞くと、城には何か仕掛けがあるらしい。えい、当たってくだけろだ。オストラコン待ってろよ！

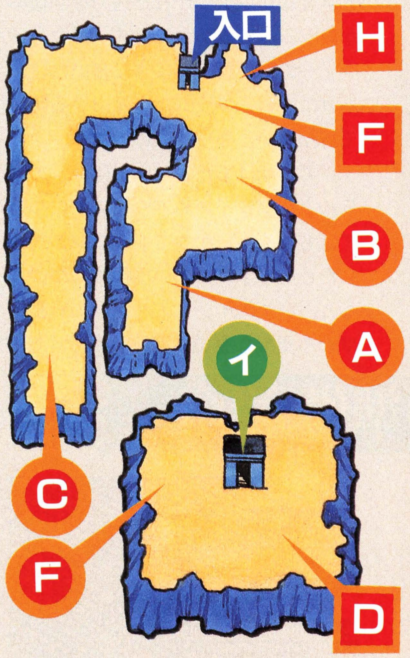

▲やあやあ、お待たせ、ホスロウ。でも、フシュルヌムからうれしい話を聞いてきたぜ！

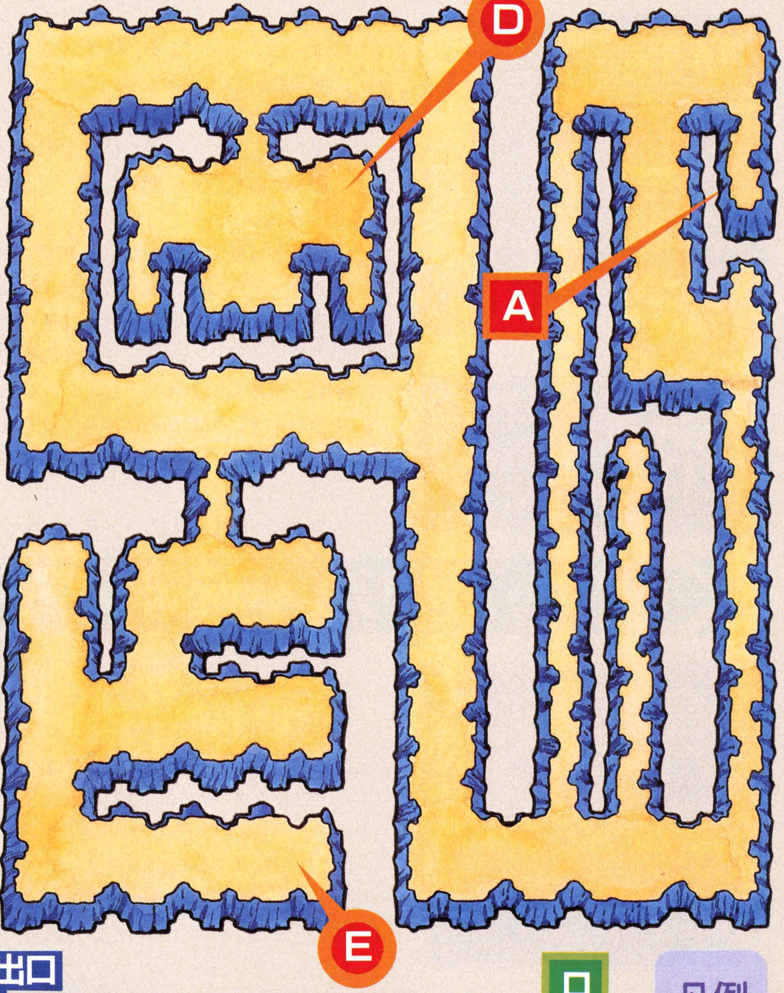


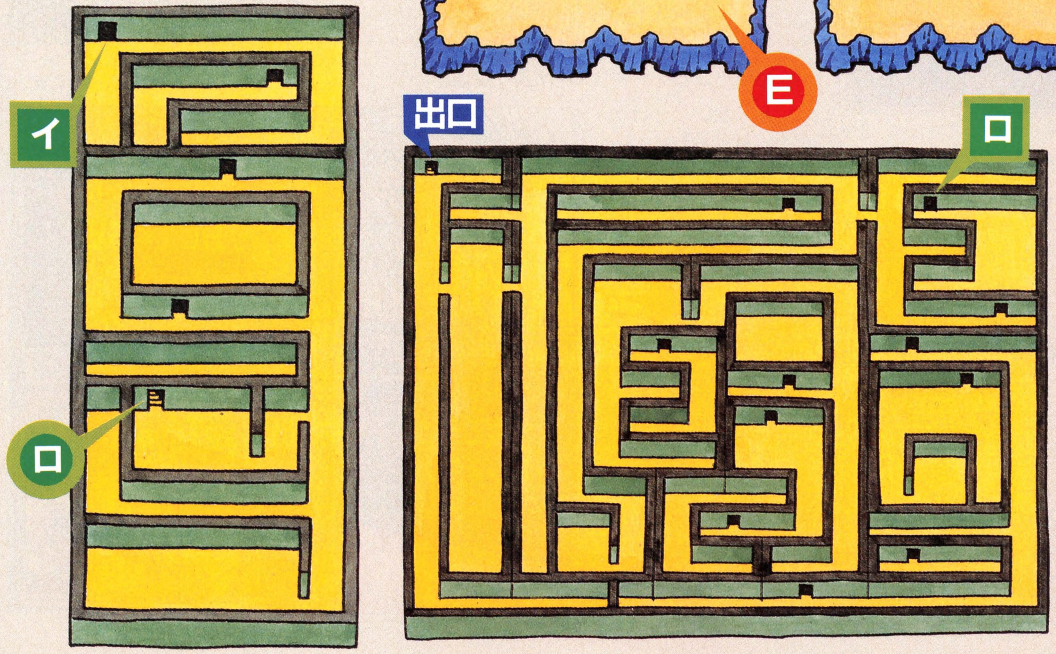
遭難者続出のワープ地獄で泣いてるキミを救済するぞ!!

ヘルロードの洞くつMAP大

みんなを悩ませている、ヘルロードのやっかい迷路。ワープポイントで行った先には目印がないので、ここはどこ？　になりがち。そこで、ワープポイントや階段のつながりもバッチリ詳細にご紹介。まっすぐ出口をめざすひとはこちらのページだけでＯＫ。宝箱を全部開けようと思えば、右ページのマップにもお立ち寄りを。







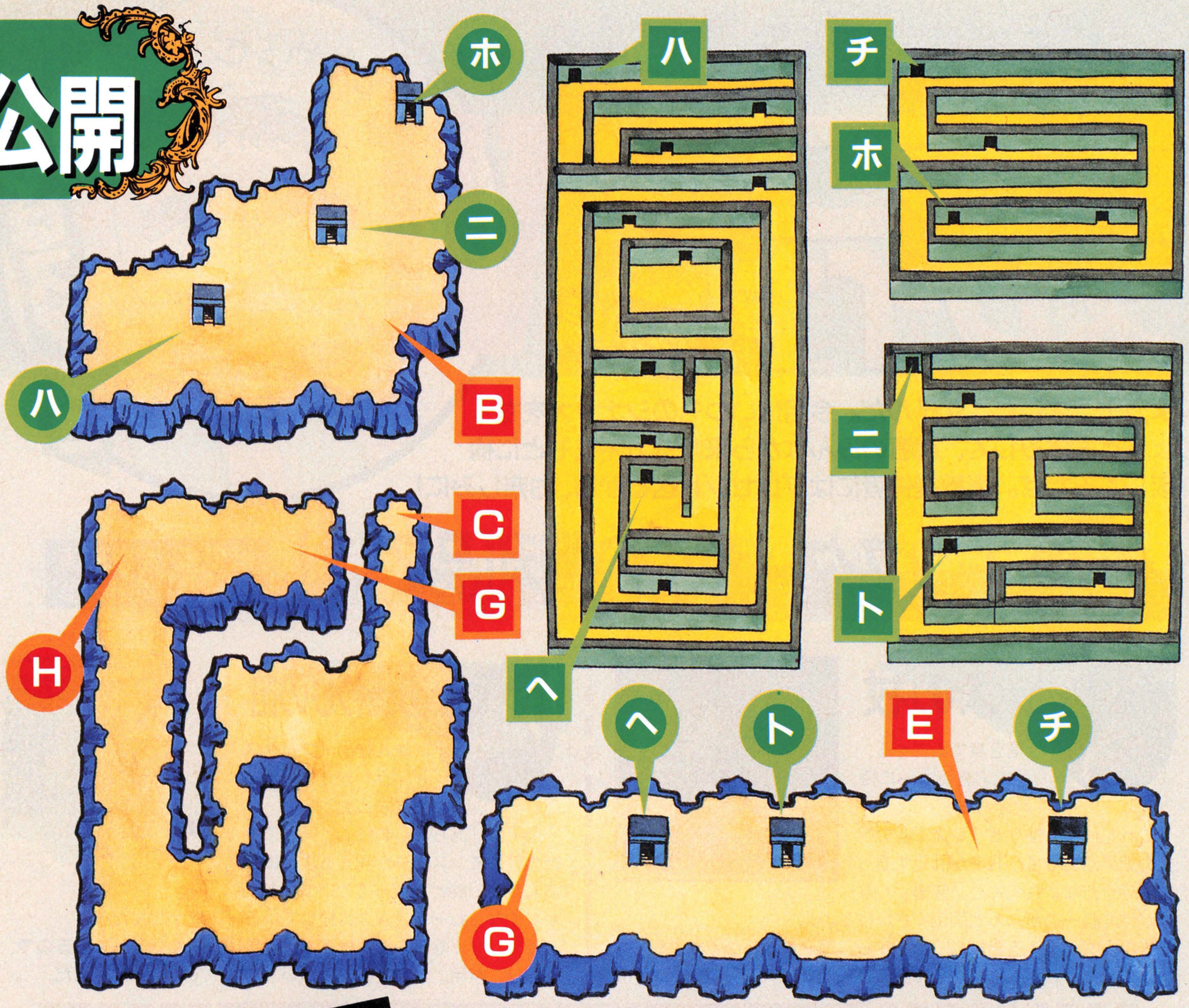
凡例

ワープポイント……Ⓐ→Ⓐ

階段……イ↕イ

 イラスト／立神洋子

公開



今月のチェックポイント

おいしいイベントを聞き逃すな！

ヘルロードの町のひとと話すと得するのだ。まず、ある家では恋人たちがケンカ中。彼が彼女へのプレゼントを失くしたんだって。ただ、その場所はモンスターが多くて、彼は取りにいけないって悩んでる。あーあ、男ってたいへん。彼に代わって探してきてあげよう。

かつてあちこち旅してた老人の話にも耳を傾けよう。名剣を森の中央に隠してあるんだと。森の南の開けた場所とまちがえがちだけど、中央だよ。穴を掘り続けてもなかなか出てこないので、途中であきらめたくなるけれど、必ず見つかるから、根性で探せ！

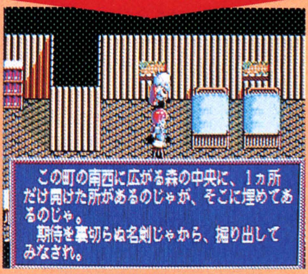
どちらのイベントも洞くつに入る前にもできるからね。

イベントⒶ 首飾りを見つけて！



◀彼の悩みを解決してあげれば、彼のヘソクリがもらえるぞ──！

イベントⒷ 隠された名剣!?



◀ボケ老人のたわごとに聞こえるけど、信じるものは得をする!!



How To Win

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR・VAシリーズ/8700円(税別)

ドラゴンスレイヤーVI 特別編



よう！　オレだ、ゲイルだ。今月はいつものシナリオをちょっとお休みして、読者のみんなから来たハガキをもとに構成してみたぜ。情報提供者にはプレゼント送るから、お楽しみに！

アイテム〔編〕 モンスターからの戦利品でい!!

岐阜県・赤座真康
茨城県・岡田克彦

レスの杖





第2章で出てくる、「アジン」がたまーに持ってやがる。

これを仲間に使うと「レス1」の呪文の効果があって、HPが回復するってーワケだな。ちゃんと「装備」しないと使えねーのが、ちと面倒くさいけどよ。

直接呪文を唱えるわけじゃねーから、MPを使わなくてすむってのが便利だな。ちなみに、店で売ると7500Gだ。

あらわしの笛





第4章の「アックスビーク」がたまに出すアイテムだ。

効果は「あらわしの鈴」と同じで、街の外のモンスターが見えるようになるんだが、鈴とちがってこいつは効果がなくならねーで、永久に続いているってワケなんだな。

使うとなくなっちまうけども、効果はちゃんと表れているので、心配はご無用。これでムダな戦いをしねーですむってもんだ。

タイソンパンチ





第4章で「ジャイアントエイプ」ってのが出てきたよな。あいつが持ってやがった。

効果は「銀の杖」とまったく同じで、「オピス1」の効果で敵さんを1発でKOしてしまうってもんよ。

話によると、古代に「ぼくしんぐ」とかいうスポーツがあって、そのチャンピオンから取った名前なんだと。ふーん。

ビックリ箱



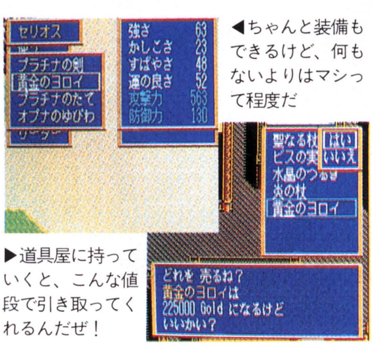


持ってやがったのは、これも第4章で出てきた「オディノン」とかいうモンスターだ。

これはどんなのかとゆーと、開けるとなかからまた「ビックリ箱」が出てくるとゆー、ワケわかんねーけどユカイな品だ。さらにこりずに開け続けると、たまに「レスの根」とか「毒消し草」なんかの小物が出てくる。空箱は金にもなんねーから、捨てたほーがいいだろうな。

黄金のヨロイ





◀ちゃんと装備もできるけど、何もないよりはマシって程度だ

▶道具屋に持っていくと、こんな値段で引き取ってくれるんだぜ！

こいつも第4章で出てくる、「サラマンダー」と「ファイアーモス」のコンビがたまに落とすお宝だ。

防御力はほとんどねーに等しいんだが、道具屋で売ると225000Gの高値がつく。これだけの金になるアイテムってのは、そうそうないぜ！　へへ……。

ほかに剣とか盾もあんだろーか？

98版移植情報！

ビックニュース！　ついに98版『ドラゴンスレイヤーVI』の発売が4月20日に決定!!　98版はグラフィックの強化・充実に加わえて機能も増やし、いっそうユーザーフレンドリーになっているとのこと。発売を待望していた98ユーザーにはとってもうれしいネ。

 イラスト／盛本康成

裏技〔編〕 さすがのオレも驚いた！

王家の装備がそのまんま!?

愛知県・夏目和正

ゲームの最初のほうでもらう「王家の装備」ってのがあったよな。あれはふつうにプレイするとアクダムのヤローにぜんぶ取られちまうんだが、これを取られねー方法ってのがあった！

ルディアの手前、岬の洞窟で、フクロウを１匹だけ残して出る。そしてルディアに入ったら門番と話さずに出て、洞窟に戻ってフクロウにわざとやられるんだ（装備をぜんぶはずせば一発）。

で、再スタートのときに「最初に出た町に戻る」を選ぶと……ルディアの町から始まる上に、王家の装備もぜんぶ持ったままなんだな、これが！　ちなみにＨＰは１の状態だから、レスの葉で回復しといたほーがいいぞ。



◀装備と町の名を見てくれ。なっ!?



しかしなあ……これをやると、リュナンが仲間に入ってくれねーんだ。会話モードで声だけはするんだが、姿はサッパリ。このまんまずっと登場しねーのか？　あいつ。

それにしても「王家の装備」ってのは強すぎるぜ！　ちなみに店では売れねーぞ。

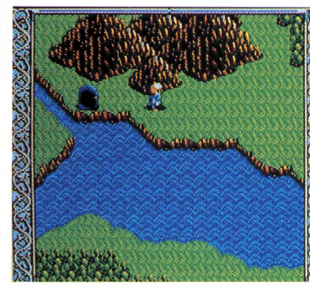
ひと晩で鍛えるぜ！

愛知県・祭部とおる

これは連射付ジョイパッドを持ってないとできねー技だけど、いちおう紹介するぜ。

やり方はカンタン。システムをすべてオートにしといて、マップ上の敵の集まりそうなところにキャラを置いとく。あとはパッドの選択ボタンを固定して、ひと晩置いとけば勝手にレベルＵＰしてるって寸法だ。

確実に倒せるよーな敵の集まる場所でなきゃ、かえってアブネーから気をつけろよな。



◀たとえばこんな隅っこで、モンスターの集まりそーな場所だな。ひと晩でレベル70は行けるそーだ

隠れセリフ〔編〕 こんなにあんだぜ!!

神奈川県・西野雅也

これから紹介すんのは、まともなゲームの進め方だとちょっと見れないセリフ集だ。たとえばだ、倒しに行かなきゃなんない敵がいるのに道草食ってみたり、目的地までわざわざ通らなくてもいいところを通ってみたりすると、意外な人物から意外なセリフが飛び出すんだな。

キャラの知らなかった一面が見れるってのは、なかなかユカイなもの。あら？　オレのセリフまであるじゃねーか……。

ごますりロー



クルスの村にローがいるんだが、話しかけると「レベル６になってから来な」とあしらわれるよな。じゃあレベル６まで話さねーで、成長してからいきなり話すと……調子のいいヤローだ。

お？だれもいねえ



第１章の最後で、アクダムの兵士隊長にわざと負けて、再スタートしたら、ルディアからクルスに戻る。そしたら村には女しかいねーし、話しかけるとこのありさまだ。

アクダムはどーした？

▶アクダムと出くわす直前に、ワプ１（ワプの羽）で戻ってきたセリオス。何やってんだかなぁ





◀アホのベラミスにわざと負けてやって、また風よけの穴に入っていくとこうなる。間の抜けたセリフだぜ

ソニアがどーかした、てのか？

第３章のアタマで、リーゼルから船に乗ってラルファへ行くよな。そこでそうしねーで「ワプのつばさ」を使ってルディアまですっ飛んで、フェリシア様に話しかけると、こんな答えが返ってくる。

同じようにラルファに行くと、ソニアがびっくりした様子で出迎えてくれるんだな、これがよ。





よお！ ハリーさん

これもアクダムとの決戦直前に道草食って、ルドラの港なんかに行っちまうと……ま、こ〜なるというお話。

ハリーさんのところに行くと、「みごとなフライトだったねえ」とほめてくれる。

ちなみにカウルの村のねーちゃんと会話をすると、やっぱ隠れセリフを話してくれるぜ。

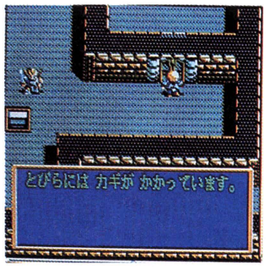


Q&A〔編〕悩んでねーで相談してみ！

Q グエンの塔のカギはどこにあるのですか？

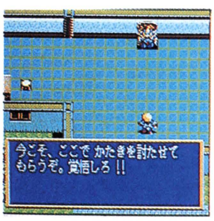
大阪市・柴田利浩ほか

A これは2章か。あのサイレスの呪文を取りに行くシーンだな。あそこのカギは「どこかにある」とか「だれかが持ってる」ってもんじゃねーんだ。



▲この向こうにサイレスの呪文があるんだがな……

流血の洞窟のガルゴを倒し、ロンドの親子にそのことは知らせたか？（ここでオレはパーティから抜けちまうんだ）ラルファの砦のアジンをやっつけ、話はいろいろ聞いたな？マスクーンに顔を出して、それからラルファに戻ったな？　するとマスクーンの町長がラルファに来て、「町が襲われた」と助けを求める。行ってみると、アクダムが仕切ってやがる。で、ラルファの道具屋がアジンに追われてるから助けて、アクダムとの対決だ。これに負けてラルファに戻されたら、道具屋へ行ってみるといいぜ。



◀行くぜアクダム！　負けんのはわかっていても戦うのが男ってもんよ



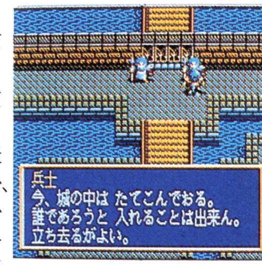
◀帰ってきたラルファの道具屋に話しかけると、カギの話が出てくる

Q リーゼル城に入れないのですが…

東京都・ミスターX

A これも第2章だな。さっきより少し進んだ場面てワケだ。

ほかにもいくつか質問が書いてあったが、「マスクーンの道具屋の左側は物を売ってくれない」とか、「リーゼルで買物ができない」とか書いてあるところを見ると、おめーまだマスクーンの町長とちゃんと話をしてないんじゃねーのか？

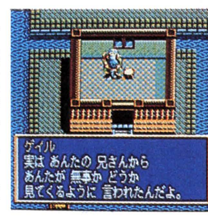


▲城に入れねーってのは、あるヤローがいるからなんだよな

マスクーンからモンスターとアクダムを追っ払い、町長と話をすると、「リーゼルの町にいる弟が元気かどうか見てきてくれ」と頼まれるんだ。それを確認してきて、またマスクーンに戻ってきて話をすると「もう一度確認してきてほしい」と頼まれる。で、めんど～だが、もう1回行ってみると……ちょっとそこで展開が変わってくる。本番はそれからだな！



◀町長は弟のエリックって人物が元気かどうか確かめてきてくれと言う



◀このじいさんが町長の弟だ。もっともらしいことは言うんだがな……

「ドラスレⅥ」レコーディングだっ！



2月某日、行われた『ドラスレⅥ』アレンジ版のレコーディング風景を取材して来たぞ。


▲笑顔のアレンジャー・米光亮さん

今回のアレンジャーは、米光亮さん。「原作からのイメージをふくらませて、内容にバラエティが出るようにしました。どの曲にも力を入れてますので！」

インタビュー中にもジョーク連発、超明るい方だったのだ。

CDはパソコン版＋アレンジ版の2枚組セットで、4月5日発売。乞うご期待!!

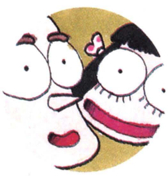
◆米光亮（よねみつ りょう）
小泉今日子・荻野目洋子などの編曲を手がけ、ゲームミュージックではPCエンジン『イース』の編曲などを手がける。

またまたあきれたコーナー

ビルとハル子の ドラスレ屋



「4回以上続かない」というジンクスがあるビルのコーナー。今月はその第3回！　来月、最終回にならないことを祈りつつ、今月もいってみよう！



ビル（以下㋫）：ハーイ、ビルです。ディスマンス、ミーはベリィアングリーしてるね。プンスカ！

ハル子（以下㋩）：皆さんこんにちわ、ハル子です。どーしたのよ、ビル。なにふくれてんの？

㋫：ビコーズ、ゲロゲーロとかいうシーフが、テクニックをティーチしてしまって、ミーが「ドラスレシナン」できなくなったからね。

㋩：ゲロゲーロ？　ゲイルでしょ？　いいじゃない。ほかの人がやってくれれば、あたしたちの仕事が減ってラクになるわ。

㋫：おハルさん、ヤルキないんですか!?

㋩：はじめっからないわよ、やる気なんて。

㋫：ギャフン！

㋩：冗談はこのへんにして、今月はまず、イラストの「ビル賞」「ハル子賞」の発表です。

㋫：ベリィナイスなイラストレイションね。

㋩：これからもたくさん送ってくださいね。

ビル賞



▲愛知県の祭部とおるサンの作品。トボケたテイストがグッド！　ブキミなのにカワイイね

ハル子賞



▶鳥取県のうるーばクンの作品。ゲームの雰囲気とはひと味ちがう。独特のおもむきのあるイラストですね

ハウマッチクイズ当選者発表!!



㋩：2月号で募集した「ハウマッチクイズ」の結果を発表します。

㋫：『ドラスレⅥ』エンブレムのプライスは、8,850エンね。

㋩：当選者は、群馬県の深津裕貴クン(8,700円の回答をした人のなかから抽選)。賞品は、問題のエンブレムとOVA「イース」1・2巻です！

ビル・トミオーの人生Q&A



Q　『ドラスレⅥ』のソフトを、弟に取られてしまってプレイできません。どうすればいいでしょう？

東京都・今波丁子（14歳・学生）

A　オー、今波サン。ベリィヘビーなプロブレムね。ユーのプリティなハートがペインしてるのが、ミーにもわかるよ。バット、アイシンク、ユアブラザーは、イビルなマインドでユーの『ドラスレⅥ』をスチールしたんじゃないね。ヒーも『ドラスレⅥ』をベリィベリィ、プレイしたくて、セルフコントロールできなかっただけね。ユーは、エルダー・シスターだから、ア、リトル、ガマンするね。OK？　バット、いつまでウェイトしてもリターンしないなら、「ザァケンナヨ！」アタックでイケイケね。ネバーギブアップ！

小説版「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」

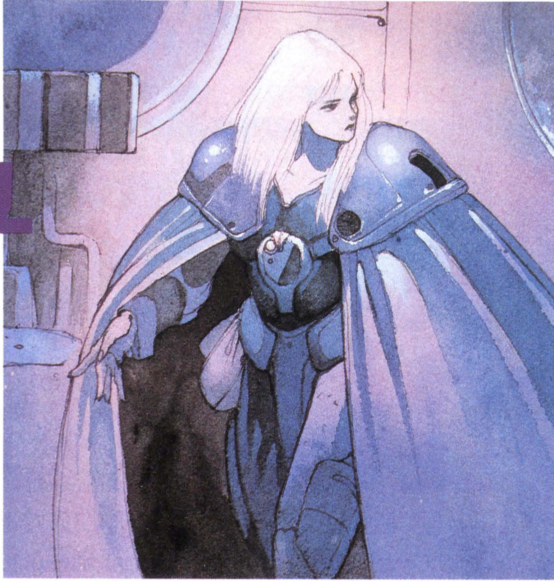
㋩ 以前このコーナーで「小説版でのイラストレーターはだれがいい？」って募集したの覚えてますかあ!?　皆さんからたっくさんのお便りいただきまして、ありがとうございましたあ！　えーとえーと、以下次号。



How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1-t/3500円(税込)

ギルガメッシュソーサリアン



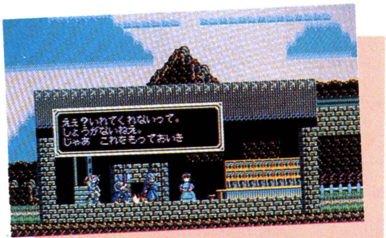
奴隷狩りが多発しているというウワサを聞きつけ、シュメール街道へとやってきたソーサリアン。そんな彼らの前に立ちふさがる5つの事件とは？　今月から、この新シナリオ第2弾を攻略するぞ！

シナリオの1～3を攻略するぞ！

シナリオ1　双頭の魔犬

サントリーニの家に入るためには？

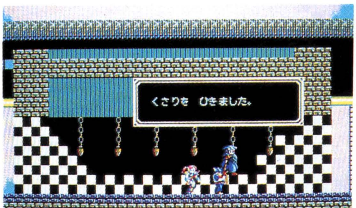
時計塔に入ってすぐのところにある、上からつり下げられている家。このなかには時計塔を管理しているサントリーニがいるのだが、なかなか家に入れてくれない。ここは一度街道沿いの家へともどり、彼の妻から「シチュー」をもらってこよう。



▲これでサントリーニも家に入れてくれる

どのクサリを引けば、思いどおりの時刻にできる？

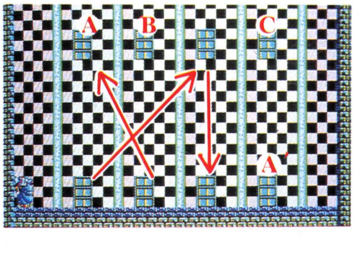
「さわるな」といわれた時刻調整用のクサリだけど、最低2回は引かないとシナリオをクリアすることができないんだ。1回目は左側の左から2番目のクサリを引いて、20年ほど時間をもどしてやろう。子どもになったサントリーニから重要な情報を得ることができるぞ。2回目は写真を参考にしてね！



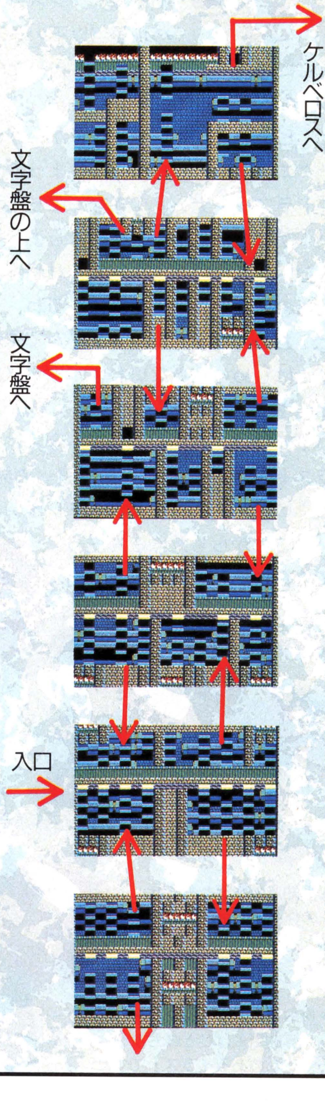
▲元の時刻にもどすには、このクサリを引こう

8つの扉はこのようにつながってるぞ

時計塔の地下には扉が8つもある部屋がある。このなかで重要なのは4つだけ。ふたつのAは時計塔の上へともどる扉。そしてBとCは時計塔の奥深くにある秘密の小部屋（2つある）へつながっているんだ。残りは写真のように互いにつながっているだけだよ。



時計塔接続マップ



　イラスト／盛本康成、出光秀匡

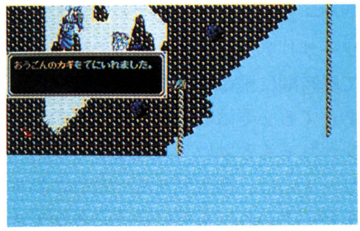
シナリオ2

二槽のナルキッソス



崖の上にある家に入るためには？

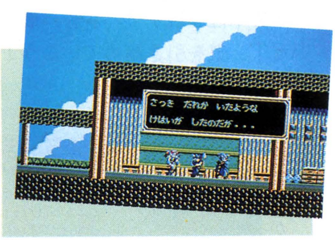
崖の上には入れない家がある。扉を開けるには、どこかでカギを見つける必要があるけど、これがじつに意外な場所にあるのだ。それは右側の崖下。崖を降りてみると満潮で先に進めない場所に出るけれど、そこを調べるとカギが見つかるってワケ。カギを取るには、指先のテクニックが要求されるぞ。



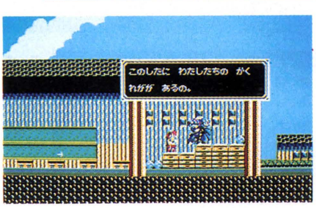
▲一度上へ帰ろうとするとカギが見つかるんだ

だれかいる気がしたけど

人がいる気配がしたので、先ほど手に入れた「黄金のカギ」を使ってなかに入ってみた。どうやらここは、ウィザードの小学校らしい。すぐに気配のあった体育倉庫まで行ってみたけど、なかにはだれもいなかった。うーん、どこへ行ったのだろう？　じつはこの体育倉庫は、隠れ家へ通じているんだ。だから、気配が急に消えたんだね。



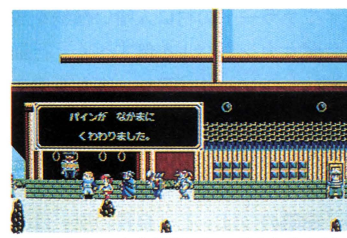
▶だれかいると思ったんだけど気のせいかなぁ？



◀こんなところに隠れ家があったとは！

NPCのパインを仲間に入れる条件は？

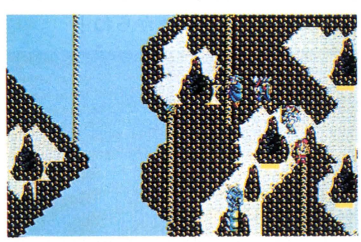
体育倉庫で感じた気配の正体はNPCのパインという女の子。パインに会うためにはナルキッソス号へもどって話を聞いたり、崖の右を調べたりしてみよう。崖の右側で、もう一槽のナルキッソス号を見つけたら、再び船長のところへもどるんだ。するとパインがいて、パーティに入ってくれるよ。

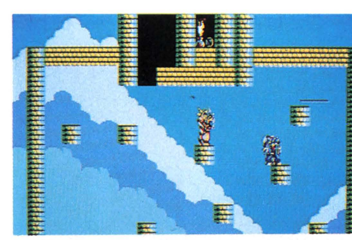


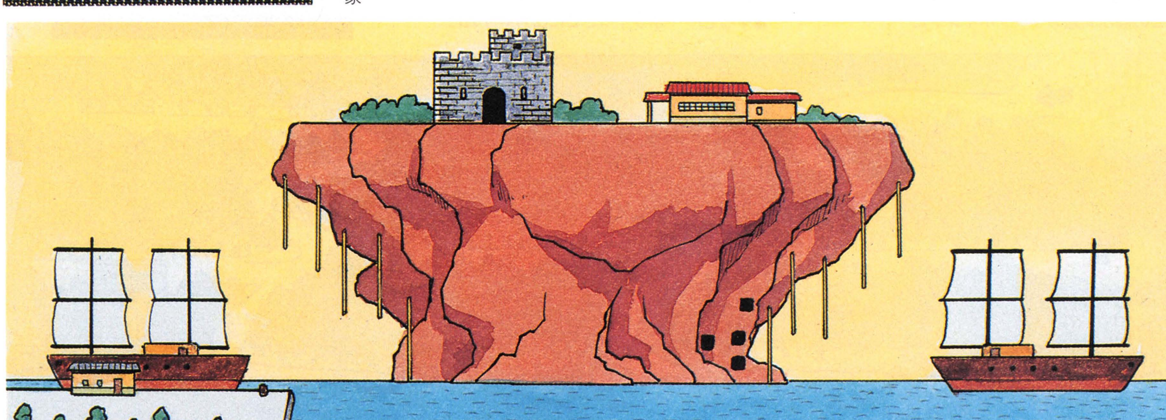
▲パインは、すぐ仲間になってくれるんだ

このシナリオではジャンプが重要だぞ

崖をのぼったりするときに、欠かせないのがジャンプのテクニック（プレイヤーのキー操作のことね）。ナナメにジャンプするときは、先に8キーを押してから、飛びたい方向のキーを押すといいぞ。パミューダロックモレイのいるシーンでは、口から吐く弾に当たらないよう十分気をつけよう。


▲ここを何度も往復するハメになるからね


▲「真実の鏡」を取るためにもテクをみがこう





シナリオ3

白夜に消えた村人

異空間から元の世界に帰るには？

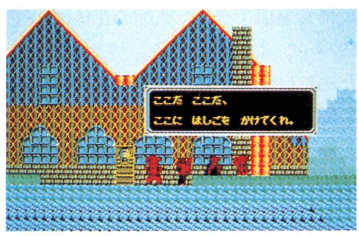
ゲームがスタートしてからまもなく、ソーサリアンたちはクールの手によって異空間に飛ばされちゃうんだけど、あわてる必要はないぞ。シルフのリーンがちゃんと助けてくれるからね！ リーンには、異空間を右へ左へと歩きまわっていれば自然に会うことができるから、落ち着いて行動しよう。



▲だれでも、ゲームオーバーかと思うよねぇ

ドワーフの村に重要アイテムが！

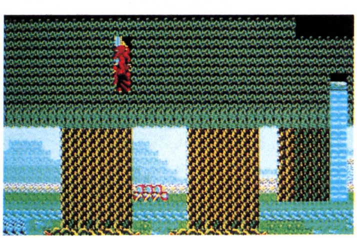
イヴァラードの村に人喰い植物を放った魔女カンニバルを倒すべく、行動を開始したソーサリアン。彼女を倒すためには「オーディーンのオノ」が必要なんだけれど、手に入れるにはさまざまなアイテムがいるんだ。そのうちの「白磁のつぼ」と「良質の炭」は、ドワーフの村にあるぞ。



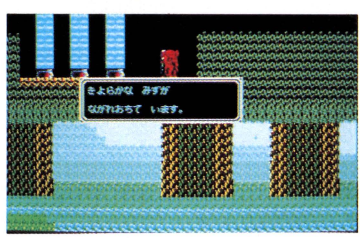
▲サンタみたいに、ハシゴで煙突から入るのだ

ワープポイントは、こんな場所に……

つぼに汲む「聖なる水」は、スタート地点に近い森に湧いて（？）いる。けれど、まわりにある木がジャマをして、直接そこへ行くことはできないんだ。ここはあきらめて、マップ右上にあるトリフィドがいる森へ行ってみよう。そして、流れ落ちる水を伝って木にのぼり、ひとつだけ上にずれている扉に入るのだ。ここから水のある場所へとワープできちゃうからね！



▲この扉が問題のワープポイントだ



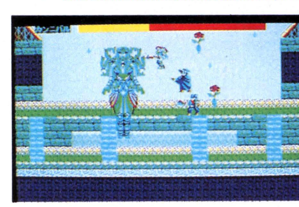
▲すると……ホラ！ ここに出ちゃうのだ

オーディーンのオノを手に入れ、堰をこわせ！

「良質の炭」と「聖なる水」を入手したら、フェリナールのニラの家まで行こう。そして、彼女の家の井戸に安置されている「オーディーンのオノ」をアイテムを使って取るんだ。あとは、これで堰をこわすだけ。塩水がカンニバルの家へと押し寄せ、彼女は苦しくなって本性を現すぞ。さぁ、最後の戦いだ！ 気を引き締めていこう！



▶こちら側からしかこわせないからね！



◀これが魔女カンニバルの正体だ。勝てるか⁉



ケーコぐみ KEIKO組

ソーサリアン班

KEIKO組が完全復活したのが、2年前の4月号。つまり今月から3年目に突入しちゃうんです。うーん、長いような短いような……今後もヨロシクね！



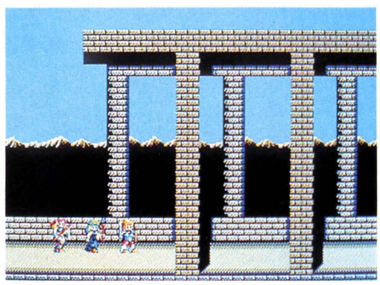
『セレクテッド3』情報&イラストコーナー！

それでは恒例の（!?）『セレクテッドソーサリアン3』情報からです。今回収録されるシナリオは、佐藤賞を受賞した『呪われた遺跡』（作者は祖母井包くん）と、大賞受賞作品の『時の神殿』（作者は大久保成志郎くん）の2本です。また、マガジンコーナーではNPCリストを掲載する予定です（まだ正式に決定したわけではないので、もしも変わっちゃったらゴメンナサイ）。もちろん、ユーザーのみなさんからいただいたお便りやイラストを紹介する「ソーサリアンファンクラブ」もちゃんとありますのでお楽しみにね！

どうでもいいけど、イラストレーターの盛本さん、あんまりケーコに変なことさせないでよねぇ。みんなが本気にしたら困っちゃうじゃない（私はお酒の一升瓶をかかえてフラフラしたりはしてませんからねっ！）。

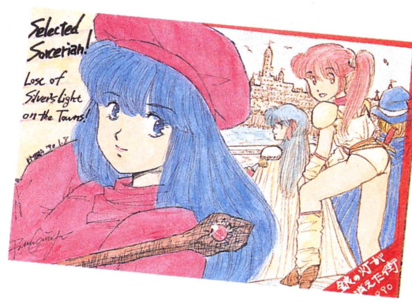
それでは、また「ファンクラブ」でお会いしましょう（本誌もね！）。

時の神殿



呪われた遺跡

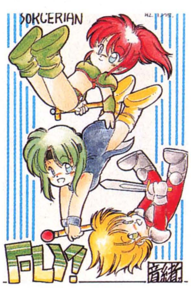




▶福島県のぷっつん“U麗”カミーユくん。エミリアが♡



▲鳥取県の青銅のうるーばくん。そだねっ！



▲大阪府の音緒くん。とっても気持ちよさそう♡



▲岡山県のFOOCROWさん。カッコイイ!!

情報大募集で〜す♥

最近、文章投稿のほうが停滞気味です（イラストのほうはあいかわらずの高倍率なんだけど……。みんな載せられなくてゴメンね）。がんばって送ってくださいね！

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部KEIKO組ソーサリアン班係

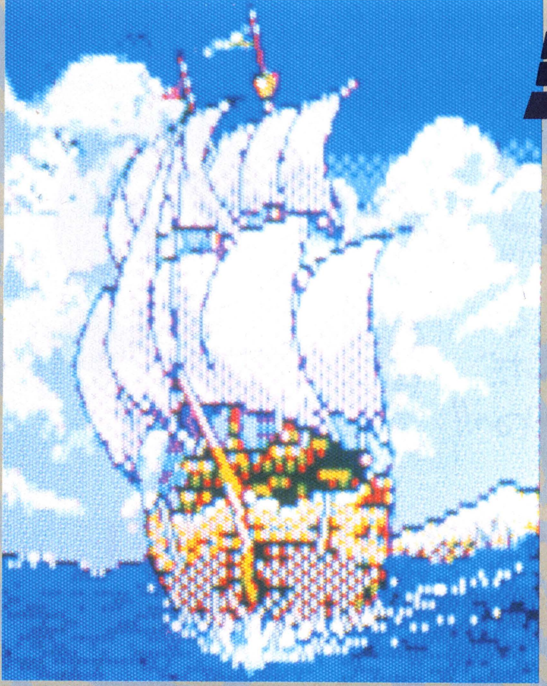
▼コミックス版 ソーサリアンニュース

ソーサリアンのファンはもちろん、そうでない人でさえ、固唾（かたず）をのんで待っていた！　久保田真二先生描き下ろし、シリーズ第8弾**「盗賊達の塔」**がとうとう発売されました!!　この作品を読まずして、ソーサリアンを語るなかれ!?　ということで、息をつく暇（ひま）もなく（ゼェ、ゼェ……）シリーズ第9弾へと続きます。河本ひろし先生の描く**「氷の洞窟」**は、コミックコンプ連載中から「コミックスには、いつなるの？」という声がゾクゾクの大人気作品です。少女ウィザードのパナシェが禁断の魔法の書を求めて、僧侶ルシアンと共に強敵ソクラムの洞窟へと向かいます。どうどう4月5日発売!!



「盗賊達の塔」久保田真二
490円（税込み）角川書店刊

●T&Eソフト ☎052-773-7770 ●PC8801SR以降、MSX2 /8800円(税別)



ルーンワース

Rune Worth 黒衣の貴公子

Rune Worth, it's the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

父のかたき討ちのため、ルーンワースの平和を取り戻すため、いま、新たなる剣の力を求めて、旅が始まる。今月はうわさを求めて、新たな土地を訪ね、なーんと伝説の竜にも会いにいくのだー！

戦乱の時はいよいよ近づいている！



▲ひえ？ またミリムにつきまとわれるのかー？ そいつはかんべんしてほしい。絶対にNOだ！

先月はどうにかこうにかミリム救出に成功！ サイアの王宮へと彼女を連れ帰った。また、例によってミリムの奴がだだをこね、一緒に連れていけと騒いでいるが、やなこった。この小娘を連れていると、こっちゃあヒヤヒヤもので、おちおち戦えやしない。きっぱりとお断り申し上げた。

サイアの町を歩いていると、どこもかしこも戦乱のウワサ。神聖サイア王国 V.S. バハーマン神国の戦いの時は迫っている。うーん、こいつはひとつ、わたしもがんばらなくては。



戦乱のうわさ！





虚空剣セイルリートはいずこ？



▲山賊団の長老だったコリノ老はもの知りじいさん。思いがけないことまで知っていたりするのだ

サイアの王宮でレシェル・カロスと一戦を交えた時、奴は気になる捨てゼリフを残していった。セイルリートという剣を手に入れでもしないかぎり、奴を倒すことはできないと。虚空剣セイルリート、それはいったいどこにあるのだろう？ 誰に聞けば、わかるだろう……？ そうだ！ コリノ老に聞いてみよう。あのじいさんは、なかなかのもの知りで、わたしがダンジョンの宝箱で手に入れたものを見せると、それが何の役に立つものなのか、いつも何でも教えてくれるもんな。

さっそく、ザノバ砦に戻ることにした。コリノ老を訪ねて、セイルリートの話をすると、それは五大秘聖剣の頂点に立つ最強の剣だという。わたしの持つ秘風剣サータルスやミリムの秘地剣ネイフェルをはるかに上回る、強力な剣らしい。さすがのじいさんもありかは知らなかったが、聞くべき相手を教えてくれた。それは、ウェーデル山に住む大ディトゥール。ひえー、このじいさん、伝説の竜にまで会ったことがあるのか。竜がわたしとも会って話をしてくれればいいんだが……。

伝説の竜にごめんか〜い！



▲雪深きウェーデル山。いつ建てられたものなのか、くずれかかった神殿がひとを寄せつけない雰囲気



▲変なモンスターがいーっぱい。寄るな、触るな、あっちに行け。わたしを食ってもおいしくないぞ

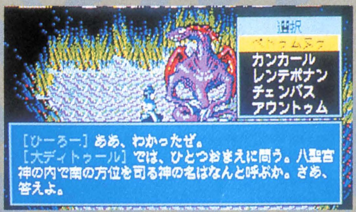


ウェーデル山のダンジョンMAP

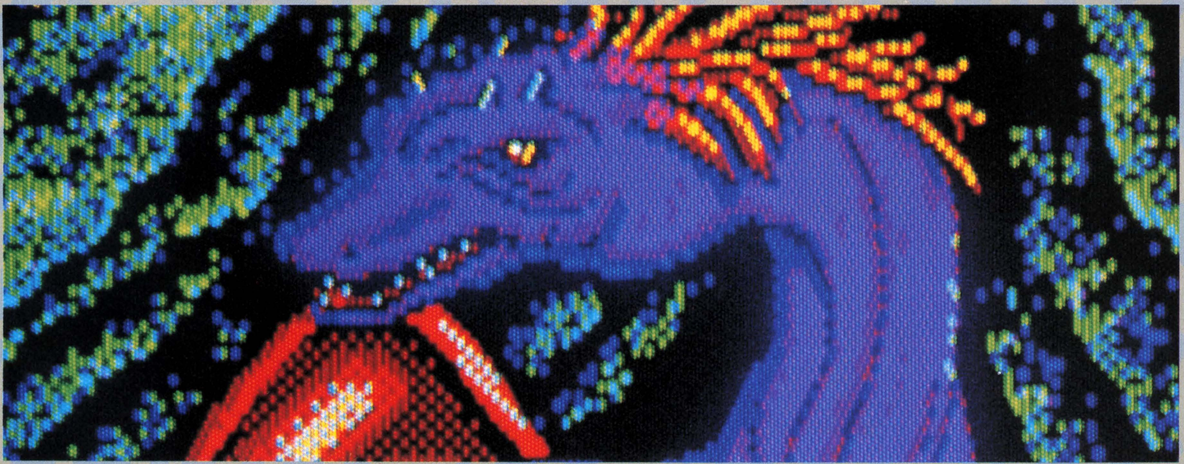
コリノ老から話を聞いたわたしは、さっそくウェーデル山へと向かった。この山は、メルサード大陸を二分するように横たわるウェーデル山脈の主峰だ。万年雪におおわれた、こんな山奥になぜか荘厳な神殿がある。いったい、誰がこんなものを建てたんだろう？

建物の中へ入っていくと、中はモンスターだらけのダンジョン。松ぼっくりがヒョコヒョコ歩いていると思ったら、いきなりグググッと上半身が飛び出してきてパンチッ！　ギョギョッ、かんべんしてくれい。敵を避けて逃げまわりつつ、宝箱を開けると、ナイヤルの石板やカインの聖刻などうれしいレベルアップアイテムめーっけ！

大満足で奥へ進むと、ディトゥールも見つけることができた。さっそく話を聞こうと思ったら、話すのにふさわしい相手かどうかって、テストをしやがるんだぜ。この世界の基礎知識を問うもので、ゲーム・マニュアルを片手にようやく答えた。そして、いよいよ剣のありかをたずねたのだが……ちぇ、持ち主はわかったが、そのシン・ハンという人物の居場所は知らないってんだよ。まいったなあ。



▲大昔から生きている伝説の竜。今後もときどき訪ねてみると、おもしろい話がいろいろ聞けるぞ



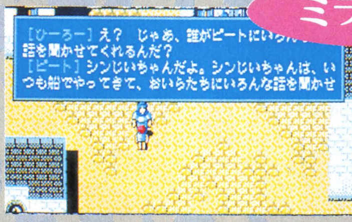
イラスト／渡辺天留子

ひとを探し、物を求めて、旅は続く

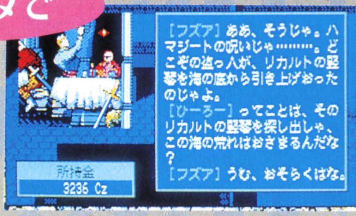
やっとこさっとこ分かったのは、シン・ハンという人物の名だけ。何の手がかりもなしに、どうやってそいつの居どころを探せっていうんだ？　とりあえずウェーデル山からの帰り道にあたるミランタの町で通りがかりのひとをかたっぱしからつかまえて話してみた。と、と、と、なんとっ！　思いもかけないこともあるもんだ。ワラをもつかむ気持ちで話しかけたこどもの口からシン・ハンの名を聞くことができたのである。この子に広い世界について、いろいろと話してくれるおじいさんがシン・ハン。このミランタから海を渡ったはるか遠くラマスカエルに住んでいるらしい。

ラッキー！　と思ったのもつかのま。そういや、ここのひとたちの話は、みんな、海が荒れて船が出せなくて困ったって話ばかりだったんだよねえ。海が渡れなくては話にならない。どうすりゃ、いいんだよー！　こうなりゃあ酒でも飲まずにゃいられない。わたしはミランタの海のごとく荒れた気分で酒場へと出かけた。と、この酒場で海が荒れた原因についてのうわさ話が耳に入ってきたのである。リカルトの竪琴（たてごと）というものが盗賊によって海から引き上げられたためらしい。そいつを見つけて、海に返せば……。

ミランタで



▲まさかガキが重要情報を握ってるなんて、ふつう思うかあ？　まったく気を許せないゲームなのだ



▲酒場はひとの集まるところ、うわさのメッカ。酒場が情報収集の場というのはＲＰＧの基本常識だ

新たなる目的を見つけたわたしは、再び旅へ。ところが、どこで聞いても、こんどこそ、なんのうわさも聞けない。どうにもこうにも困ったわたしは、ついに極道クンにまで助けを求めたのである。海のことならウェルトリアの海賊に聞いてみたらええんでないかい？というのが奴のアドバイスだった。

そこで、まずウェルトリアのよろず屋で秘風剣サータルスをちらつかせ、町から出ようとすると、現れたのは海賊の頭領マノイ・ポーン。わたしはおもいっきり暴れまわり、奴をこてんぱんにのして、恩を売った。それから夜の港に立つ奴のところへ行き、船に乗せてくれと頼んだのである。さすがの海賊も呪いには弱く、その頼みはあっさり断わられた。ところが、意外にもマノイがリカルトの竪琴を持っていたのである。ばっかもん。海に生きる男が海の神様を怒らせるようなことしやがって！　はー、さんざん苦労させられたが、これでようやくシン・ハンにえるぜい。

ウェルトリアで



▲お、出ました、うわさの海賊マノイ・ポーン。そうそう、こちらもあんたに用があったのよーん



▲夜の港に海賊はよく似あう。さあ、さあ、マノイさん、さっそく恩を返してもらおうじゃないの



極道クンの裏道人生講座②

よ、諸君、元気かね？

今月の正統派主人公は苦労しとるのう。ついに困ってオレさまに助けを求めにきたぜい。ははは、表ばかりを歩いていると、えてしていき詰まるもんなのさ。

オレのほうはとっととマノイのところへ行き、いまは一路ラマスカエルへ向けて、快適な船旅を味わってるところ。酒はあるし、ねえちゃんはいるし……。といってもねえちゃんってのはじゃじゃ馬ミリムだけどよ。旅は道連れ、こいつだって連れて歩けば、なんぞいいこと、あるかもしれねえもんなあ。

さーて、余裕のオレさまからの今月のアドバイスは戦闘中の呪文の唱えかただ。防御力を高めるペトゥムヌゥや、一時的にだが攻撃力を高めるイェンダリュなど、戦いのときに便利な呪文はいっぱい。剣の力にだけ頼って正面攻撃なんぞバカのすること。せっかくの呪文はどんどん使おうぜい。ただ、呪文ってのは唱えるのに時間がかかる。敵に囲まれたままムニュムニュいってると敵にビシバシやられ、呪文も完成できない。必ず敵から離れてから唱えるべし！



海をなだめ、念願のラマスカエルへ



▲ごきげんななめの海よ、お待たせしました。ようやくリカルトの竪琴を見つけて持ってまいりました

リカルトの竪琴を手に入れたわたしは、すぐさまミランタにとって返した。波止場では、一生懸命レジッコさんが海のきげんを取ろうとしている。まかせておけ、いま海をなだめてみせるからな！　波止場の突端に立ち、わたしはリカルトの竪琴を海に投げ込んだ。

すると……突然、海鳴りとともに海面が大きく盛り上がり、大きな水柱が空へと伸びていった。水柱は雲へ届こうとした瞬間くずれ去り、垂れこめていた雲が切れ、明るい陽光が降り注いできた。聞こえる、リカルトの竪琴の美しい音色が。やったー！

レジッコさん、海は凪だぞ。ラマスカエル目指して、船を出してくれ！


▲あー、みごとに海がないでいく。明るい太陽の光が満ちあふれ、これからの旅路を祝福してくれているかのよう



▲たどり着くまでに苦労を重ねたんだよねえ

こんばんは、シン・ハン！

かくして念願のラマスカエル到着。ここは本当に南洋の島って気分に満ち満ちている。波止場に建つ家はみんな竹製。道ゆくひとたちのしゃべってることはほとんどわけがわからない、ラマスカエル語。思えば遠くへ来たもんだあー、ってな旅の気分があふれてくる。まあ、帰りは波止場に行けば、レジッコさんがちゃんと待っていて船に乗せてくれるっていうから、安心して島へ上陸だ。

上陸という言葉は使ったけれども、波止場以外には家は1軒しかない。これが、森の番をしているというシン・ハンの家だ。もっとも昼間訪ねると、このおじいさん、なにやらのんきなことをいうばかりの、ただの老人なんだ。ディトゥールの話をすると、おびえちまって、話にも何にもならず、とっとと追い出されちまう。

ところが夜に訪ねなおすと、これがまた全然別人。話しぶりも渋く、いかにもただ者ではないって感じ。これでようやくまともに話ができると思ったのだが……。そこへレシェル・カロスが現れた！　そして、なんとシン・ハンのお命頂戴なぞとほざきやがる。え!?　冗談じゃねえ、セイルリートのありかを聞くまではこのじいさんに死なれちゃ、困る。わたしは奴を止めようとした。ところがそのとたん、どうしたんだ、いったい？　体が動かない！　じいさん、何をしたんだよォ？　わたしまで金縛りにするこたないだろうに。なに？　え、セイルリートのある世界、神界へ送ってやるだって？　うわーっ！

じいさん なにすんねん!!



シン・ハン



レシェル・カロス



●ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980●PC98VM、PC88SR／8800円(税別)●3月発売

電脳学園Ⅲ CYBERNETIC HI-SCHOOL

トップをねらえ！

不完全攻略法



「努力と根性！」で大宇宙絶対の危機を救え！　大宇宙崩壊を企む邪悪な存在を、わが最新鋭の超ド級マシーン兵器『グレートガンバスター』で撃破するのだ!!　しかしそのためにはお前はユング・アマノ・タカヤと競い、見事操縦席を勝ち取らなければならないッ。いざ行け、「トップをねらえ！」

最新最強最後の『トップをねらえ！』登場

てなワケで、宇宙の救世主となってギャルにモテモテになるという野望を達成するためには、おなじみ3人娘の出す超ムズカシクイズ群をクリアしていかねばならないというゲームなのだ。

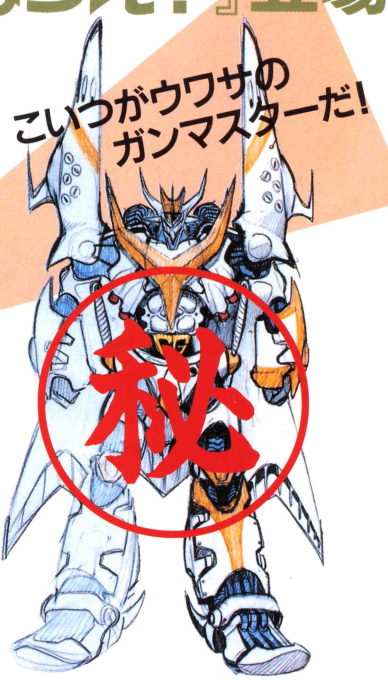
では簡単にストーリーを説明しよう。「宇宙に絶対の危機が迫った。大宇宙中心核から伸び、宇宙全体を支える重力のヒモ〝グレートアトラクター〟（おお、ホーキング）が、何者かによって切断されようとしているのだ。これが断ち切られると宇宙はバランスを失いもつれあって、釣りキチ三平も真っ青のお祭り状態となってしまうのだ。これを阻止するには超重力渦巻く宇宙中心核で戦わなければならない。これができるのは唯一、グレートガンバスター（通称：ガンマスター）しかない！

そこで搭乗候補者として選ばれた君は、他のライバルたちを打ち破って、パイロットの座につかねばならない！」

というワケで、ゲームを進めていくには、エクセリヲン艦内で三分割されたガンマスターの鍵を捜索しつつ、ライバル3人娘の挑戦を受けて行かねばならんとゆーことです。メインとなるクイズはＳＦ＆オタクだけでなく一般教養にまでジャンルが広がっているんで、前回に増して楽しめることでしょう。



◀ライバルとなる3人娘は、持てる知識のすべてをキミにぶつけてくるぞ。でもその分サービスも満点なのだ!?



お好み定食！ 3人よりどりみどりザンス！



▲共産主義でもヤルときはヤル！　ゴルビーも随喜の涙、ハラショーなグラスノスチを断行してくれるユング。期待はゼッタイ裏切りません



▲ぐっとシックにアダルトに、成熟した魅力で迫ってくれるカズミお姉さま。ああ、高貴で優雅なアナタ様が、ここまでしてくださるとは…♡



▲最大のライバルとなるノリコ。意表をついた出現で意外な一面を見せてくれるぞ。はっきりいって行きつくトコまで行ってくれます

エクセリヲンの秘密を大公開!!

ゲームの舞台となるのは、みんなも良く知っているエクセリヲン。この艦内を右往左往しなければいけないワケだ。とにかくこの艦内、広い上に設備もいろいろ。なんたって艦内電車があるくらいなので、一度迷って面妖な所に入ろうものなら二度と生きて出られないことまちがいナシ。で、キミたちがそんなハメになんないよーに特別にエクセリヲン艦内を完全図解説明の特出しサービス♡　来たるべき熱い興奮のクイズバトルの前に、よーく予習しとこうね。

1 メインブリッジ

艦長もお気に入りの特設屋台〝寿し八〟のにぎりに舌鼓を打ったらゲームはスタートだ。迷ったらここに戻ろう。そうそう、イルカもいるか。

2 中央公園入口

旅に疲れてハートが傷ついたら、のどかな公園でアンドロメダ焼でも食べよう。木陰でイチャつくアベックをのぞくなんて一のも一興かも知んない。

3 艦内プール

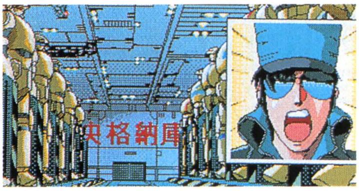

「今度こそ私がパイロット。ジャマする者は容赦しないわ」

クイズに答えなくてもヤングギャルの肌を見てウハウハハッスルできる唯一の場所がココ。ハイレグギャルがよりどりみどりあおみどり。敗退してくやしい思いをしたならば、ここに来て再び野望の火を燃やすのだ！

4 中央格納庫前

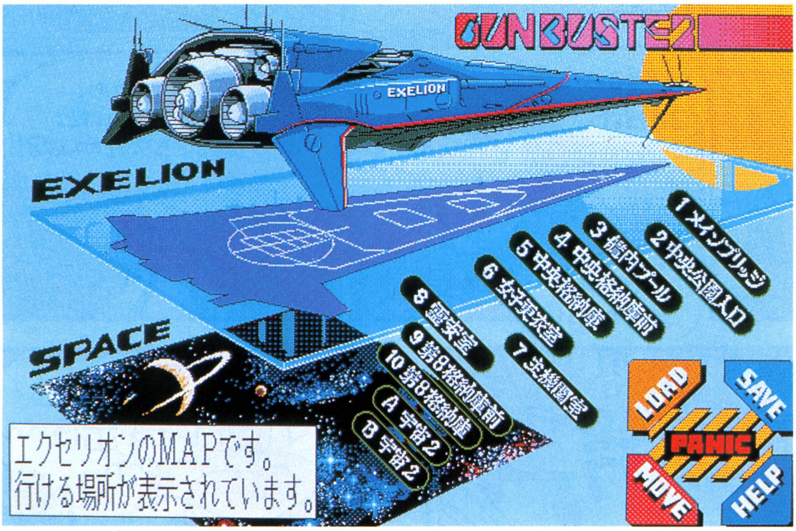
ここには秘密のエッチなコミックスや同人誌が隠してある…ワケなくて、キミの良く知っているモノが格納されている。ここはギャグを一発いってね。

5 中央格納庫



▲ずらりと並んだマシーン兵器〝RX－7〟。このどこかにガンマスターがある………？

「格納ってゆ一字はこうかくの一」と一発大ボケをかませば、きっと中に入れるハズだかど一だかは知らない。



6 女子更衣室

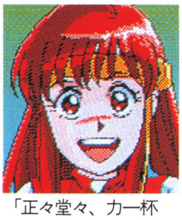

「コーチのつくったガンマスター、誰にも渡さなくってよ」

甘い禁断の地。未知の世界を垣間見ることができる最後の楽園。しかし一度足を踏み入れると再び無事脱出することは不可能という伝説が……。

7 主機関室

バニシングモーターの響きを絶やさぬために、日夜三交替で機関士たちが働いてます。ムサイおっさんばかりでなく、結構美形のギャルもいたりして♡

8 霊安室


「正々堂々、力一杯戦いましょうね♡」

地球のために命を賭け、宇宙(そら)散る屍(かばね)となった方々が安らかに眠っておられます。ここではしばし煩悩を忘れ、英霊のため黙禱(もくとう)を捧げましょう……。

9 第8格納庫前

いったいここに何が隠されているというのだ!? ものものしい警備に固められたこの扉のむこうには、ひょっとするとアレが…？ でもどうすれば入れるのか、それが重要な問題だ。艦内めぐりをやりつつ、アノ手コノ手を考えよう。

10 第8格納庫

やはりここに隠されていたッ！　3つのカギが揃っていれば、コイツを駆って出撃だ。首尾よく勝って帰還すれば、キミはもう全宇宙のヒーロー。望むがままのすべてのモノが手に入るにちがいない。また一歩野望に近づいた!!

11 宇宙(1)

♪勝って帰ればハーレムだ♬よこしまな野望の炎をたぎらせて、キミが旅立っていくのがこの宇宙だ。空気はないケド、君の欲望が一杯に広がってるぞ。

12 宇宙(2)

宇宙中心核は宇宙の涯だった。メビウスリングのような因果地平を巡った場所で、全宇宙の存亡を賭けた戦いが始まる。最後の武器は「努力と根性」だ！

で、不完全必勝法は
次ページのマンガに続くのだ!

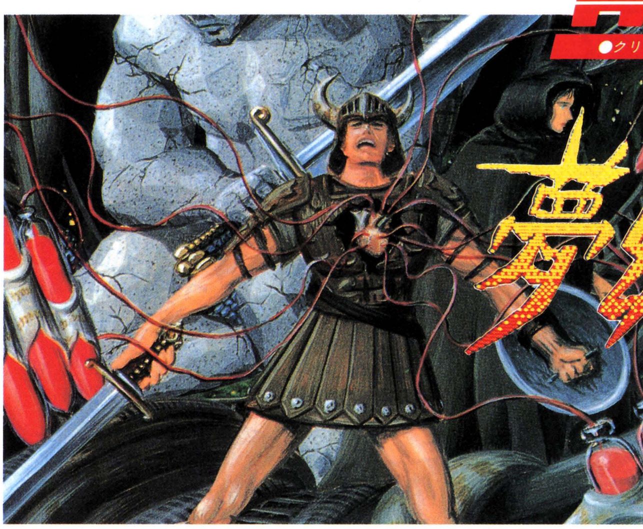
ウソもホントもゴッチャまぜ！ これが『電脳Ⅲ・トップをねらえ！』だ!!





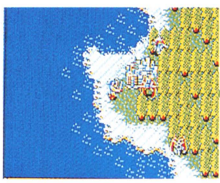
どっち（シズカとカズミ）が勝つか!? 次回はもう最終回だッ!

●クリスタルソフト☎06-326-8150●PC8801SRシリーズ／9,700円(税別)



夢幻の心臓III

やっと3章までたどりついたのはいいけれど、この土地で現れる敵は、メカニカルなヤツらばかり。さすがの心臓の戦士も苦戦が続く!!



いよいよ第3章に突入するのじゃ

ケープ地方に入って、すぐ北にあるのが廃墟。建物はボロボロに壊れ、いるのは殺人ロボットばかり。2章までの戦いで疲れきった身体を休めようとここに来たのだけど、まったくアテがはずれた。廃墟の中心には円柱がいっぱい立ち並んでいて、これがあやしいことはわかる。それはわかるが、なーんも起こらない。

しかたがないのでさらに北のフロントシティまで移動。ところがここには通路をふさいでいるロボットがいて、ソル王の許可がないと通してくれないのだ。でもさ、ソル王ってどこにいるんだろう。たしかそんなヤツ、いままで出てこなかったよなぁ。



▲廃墟にそびえたつ円柱群。中心の四角い場所に入ると、気になるメッセージが表示される



▲フロントシティにて、通路をふさいでいるちょこざいなロボット。ブチ壊したろか！

とほほ、こんな所に抜け道があったなんて



◀ルートシティへは、ここから右へ進む!!

まだ見ぬソル王を探して、わがパーティは何度も、何度も、何度も、廃墟とフロントシティの間を往復した。ところが、である。じつはソル王は、いくら探してもいるわけなかったのだ。というのも、フロントシティの東にソル地方という新しい土地への抜け道があったのだ。いや〜、こりゃ一本とられたわい（ただのマヌケ）。

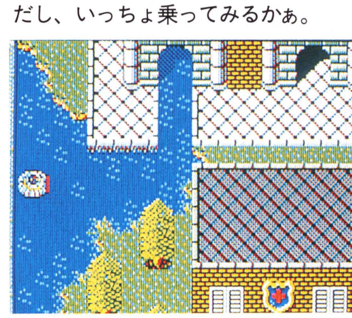
ソル地方で最初に入ったのは、ルートシティ。ここにはロボット船という超便利な乗り物があるんだけど、CPUがないと動かないんだって。CPUはスクラップ工場から取ってくるそうな。おいおい、いきなり中古品かよ。なさけないなぁ。

スクラップ工場は隠し部屋が多く、とくにCPUのある地下室は発見しづらい。ズバリ言っちゃうと、その地下室に行くには、正面入口に入らず右の方へ向かって歩くと地下室への入口を発見できるぞ。そして地下室へ入ったら、写真の場所をよく探してみるべし。きっとCPUが見つかるはず。

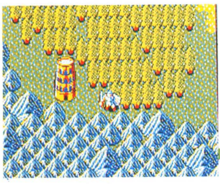
よ〜し、ロボット船も復活したことだし、いっちょ乗ってみるかぁ。



◀▶この位置でCPUを発見できるのだ。よく探そう



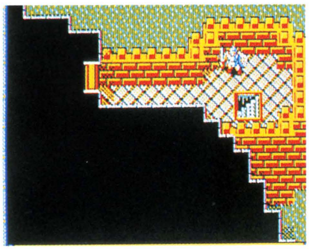
▲ロボット船に乗ったのはいいけど、いったいどこへ行くのやら……



恐怖！　予言の塔に化けタコを見た！

ロボット船の漂うままに連れられて、やってきたのはソル地方の西南部にあるティエント研究所。ここにいるティエント博士からは、なまいきにも人類にタテついたゼータというコンピュータについての情報が得られるので、必ず話を聞こう。

研究所を南に抜けると、予言の塔がある。この最上階にはハスターというタコのバケモノがいるけど、１Ｆの裏にある隠し階段を通らないとそこまで行けないぞ。１Ｆの北西側をよく探してみること。



▲塔の北西の抜け道から、ぐるっと裏側を迂回してみよう



▲たまに「目が光った」攻撃をするが、たいていはずれる



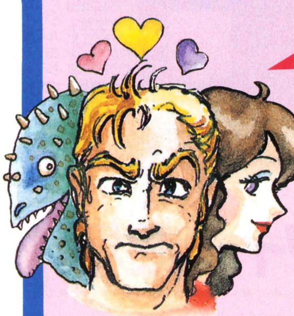
ゼータおじさんは早めに倒そう

おかしいなぁ。首都ゼータの中心部にきたけど、いたのはヘンなおじさん。ゼータってコンピュータだったはずだよな。ま、いいか。いきおいで倒しちゃえ！

おりょ、おじさんを倒したらロボットたちが攻撃してこなくなったぞ。う～む、だったらほかの場所へ行く前に、真っ先にここにくればよかったわけか。あ～あ。



◀ゼータを倒すとロボットがおとなしくなる

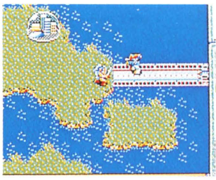


トム・ヤコビッチのラブラブ♡クリニック

ヘーイBOYS！　オレは筋肉モリモリのニセ外人、トム・ヤコビッチだ。オレが最近こっているのは、なにをかくそう星占い。ポッ、ちょっとは～ずかしいネ。今回ヒマだったオレは、『夢幻の心臓Ⅲ』に登場するキャラクターたちの相性を占ってみたぞ。主人公の属性は、ゲーム開始時にインプットする生年月日によって決定される。相性の合わないヤツとはゼッタイ仲間になれないから、このチャートを良く見て生年月日をインプーット！

			主人公の相性パラメーター			
			道徳的	神秘的	戦闘的	職人的
			地	水	火	風
名前	出会う場所	相性	牡牛座 乙女座 山羊座	蟹座 蠍座 魚座	牡羊座 獅子座 射手座	双子座 天秤座 水瓶座
シルビア	サルア城	火	無条件	無条件	無条件	無条件
ハロルシェイ	ナガッセの町	水	炎の水晶	無条件	不可	200GOLD
ユーギン	ハクロウの町	地	無条件	炎の水晶	200GOLD	不可
カルラ	エルフの村	火	300GOLD	不可	無条件	ガザールの法玉
ウルル	エルフ城	風	不可	400GOLD	ガザールの法玉	無条件
ガザール	シーの村	地	無条件	ガザールの法玉	350GOLD	不可
メルローズ	ガイヤール城2F	地	無条件	無条件	無条件	無条件
アルハザード	〃　1B	火	100GOLD	不可	無条件	ダイヤモンド
ティキ	〃	水	ダイヤモンド	無条件	不可	100GOLD
イアラ	〃　1F	風	不可	100GOLD	ダイヤモンド	無条件
アッシュ	ギラの町	水	リング・オブ・ティア	無条件	不可	500UNIT
ルージュ	ポートルの町	風	不可	500GOLD	リング・オブ・ティア	無条件
モノリス	奇跡の神殿	水	王のペンダント	無条件	不可	800UNIT
シリュー	パークシティ	地	無条件	王のペンダント	800UNIT	不可
ギル	キマイラ城2F	火	800UNIT	不可	無条件	リュカオンの法剣
マーフィー	スラブの町	風	サイコ・チャー・ジャー	サイコ・チャー・ジャー	10000UNIT	10000UNIT
アトラス	アースの神殿	地	不可	不可	キマイラの首	キマイラの首
ジルコン	竜の巣5B	火	炎の実	炎の実	不可	不可

イラスト／渡辺天留子



海上都市ソルにかける橋

ゼータを倒したあと、ティエント博士の言うとおりにゼータのどてっ腹にウェーブロードのカギを差し込んでみると、首都ゼータの東に橋が出現するのだ。わぁお。

で、この橋をテクテクと渡ると、海上にポツンと浮んでいるソルへたどりつく。ソルは小さい都市なので、町の人びとに話を聞くのも、それほど手間どらないはず。

そしてある建物のなかで、首都ゼータから避難してきた（らしい）ソル王に会うことができる。この王様、ゼータから逃げ出した小心者のクセに、けっこうエラそうな口をきく。だけど黙って話を聞いていれば、フロントシティを通過する許可を与えてくれるので、がまん、がまん。

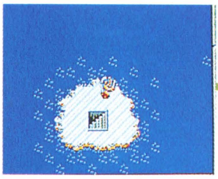


◀ゼータを倒して、カギをズッポシ差しこむ。か・い・か～ん

▼ソル王に会えば、もうこの地方での仕事はおしまい



もうこれでソル地方に用はないから、ケーブ地方に向かってゴーゴー！



廃墟から竜の巣へひとっ飛び

さてここで、キミのパーティが持っているアイテムをチェックしてみようか。もしそのなかに、予言の塔で手に入る「竜の道」があるなら、廃墟へ行ってみよう。まだ「竜の道」を持っていなければ、予言の塔へもどって取ってこなくっちゃ。

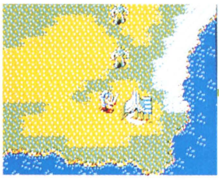
廃墟へ向かった場合、例の円柱の中心にある四角形のところへ入ろう。すると、竜の巣へボイ～ンとワープすることができるのだ。

竜の巣はかなりひろいダンジョンだけど、地下5階まで行けばドラゴン族のジルコンがいる。ま、行きはヨイヨイ帰りはコワイ、ってよく言うけど、ジルコンが仲間になってくれれば楽勝やね。

と、ところが、ジルコンは第3の夢幻の心臓をくれたものの、「オレを仲間にしたければ炎の実を持ってくぉぉぉい」とぬかしやがった。……キミたち、竜の巣へ来る前はちゃんとテレポートをセットしとこうね。しくしく。



◀竜の巣から脱出するときは、ジルコンの部屋の裏へ



サイコガンを持つ男・マーフィー登場

フロントシティから西へ渡り、さらにずーっと西へ進むと、アーク地方へたどりつく。だけどこの地方の都市へ入る前に、南東を通ってもう一度ケーブ地方へ行ってみよう。すると、クラフト研究所が発見できるのだ。

この研究所にはアルタミスの剣という重要アイテムがある。どうやらこれは3本ある秘剣のうちの1本らしいけど、とりあえずこれを取っておこう。

つぎにアーク地方へもどると、アップルシティとスラブの町の2つの行き先がある。これはべつにどちらから行ってもOK。

スラブの町にはサイボーグのマーフィーがいる。彼からは、第2の夢幻の心臓をもらうことができるゾ。このマーフィーを仲間にすると、戦闘中サイコガンという強烈な武器をガンガン撃ちまくってくれるので、気持ちンよか。



◀アップルシティには、ギブスンという重要人物が



▲クラフト博士に話を聞くと、アルタミスの剣についての情報がもらえるのだ

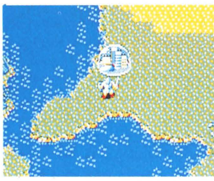


▲う、口ぎたないヤツだな。でも第2の心臓をくれたから許す！

隠れ破戒僧の村

フロントシティの南西に破戒僧の長がいる村がある。この場所は要チェックするべし。


◀予言の塔でザキルを助け、アイテムをもらうと、村の地下に入れるのだ



20??年宇宙の旅なのだ

アップルシティへ行くと、ナビゲーターのギブスンという人物がいる。むかし、彼はシャトルを操縦していたそうな。宇宙港にあるシャトルトレーサーを取ってくれば、スペースシャトルを飛ばして次元砲のあるデュラハン星へ連れて行ってくれるんだって。こーゆー変わった人がパーティにいると、なかなか退屈しなくて良いのだけど、ギブスンはプレイヤーキャラクターじゃないのだ。残念。

宇宙港ではガードのロボットがハデに出迎えてくれる。その攻撃をかいくぐって建物にもぐりこめば、目的のシャトル・トレーサーがあるはず。

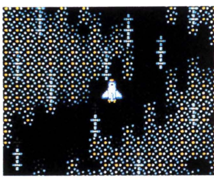
それでは、いよいよ準備が整ったようだ。いざ、宇宙へ向けて出発!!



◀ホッ、やっとシャトルトレーサーを見つけたぞ



▲2番シャトル以外はすべて燃料切れの状態なのだ



そして第4章ですべての謎が明かされる

あらためて振り返ってみると、ちょっとのどかなファンタジー世界からはじまった冒険が、ついには宇宙を駆けてほかの惑星を旅するまでになるなんて、これっぽっちも想像していなかった。実際デュラハン星に降り立った瞬間の感動は、けっこうくるものがあった。

しかし、夢幻の心臓にまつわる謎は、まだまだ深いベールにつつまれたまま。デュアル・ダークという人物の正体も、明らかになっていない。惑星上に点在する石板は何を意味するのか。この星にあるという次元砲が破壊されたとき、なにが起こるのだろうか……。

連載は今回でもう最終回なんだけど、キミたちのヤル気さえあれば、エンディングまでの道はそう遠くないはずだ。幸運を祈る!



▲より強力なロボットやモンスターが続々出現!





▲◀惑星デュラハンにちらばるナゾの石板。あやしげな死体はいったいなにをものがたるのか



トム・ヤコビッチのなぜなに質問コーナー

ヘーイBOY! トムは、トムは、悲しいぜ。なんと『夢幻の心臓Ⅲ』の連載がジ・エンドしちまうんだ。連載なんてウウウウ~。Oh! 悲しくて歌っちまうヨ。

それじゃあ最後のお別れに、トムがみんなの質問に答えてあげるネ。ホントはあんまし質問こなかったけど、トムはこれからもパワフルに生きてゆくサ。それじゃグッバイ!

Q 戦闘でキャラクターがケガしたときに、治療魔法を使ったり回避行動にでたりするわけだけど、どんな基準でその判断をおこなっているのですか?

★★★★★

A これには「危険フラグ」という判断のラインが用意されている。もし物理ダメージか精神ダメージのいずれかが、防御力を差引いた1.5倍以上だと、防御の行動にでるわけネ。

Q "救護"の役割を与えたキャラが、飛び道具を持っているのに弾を撃たずに逃げ回るような行動をとることがあるんです。使用制限をしているわけではないのに…。

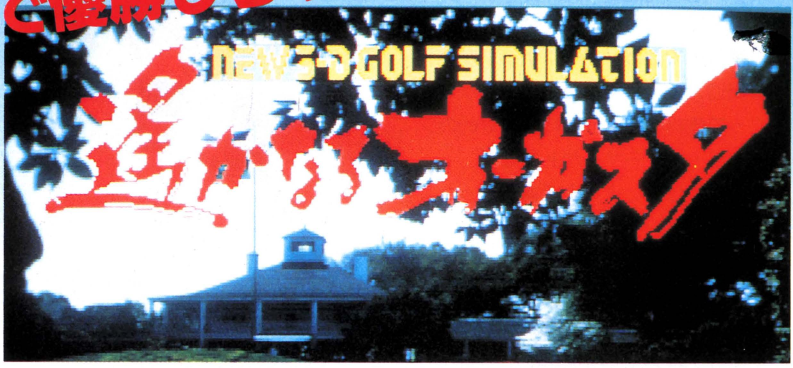
★★★★★

A 悩んどるなBOY。それはキャラクターの持っている飛び道具が爆発物だからョ。ねらっている敵に命中すると仲間を巻きぞえにしてしまう場合、撃てないわけネ。

これを読んで優勝しちゃおう!

How To Win

T&Eソフト☎052-773-7770 ●FM-TOWNS、PC-9801シリーズ／12,800円(税別)



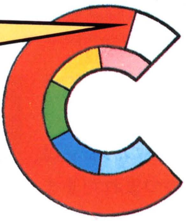
今までにあった「ゴルフゲーム」という概念を変えてしまった『遥かなるオーガスタ』。よいスコアを出すためには、緻密な計算が欠かせないんだよね。ここではトーナメントで優勝するためのポイントを、FM-TOWNS版の美しいグラフィックで紹介しよう

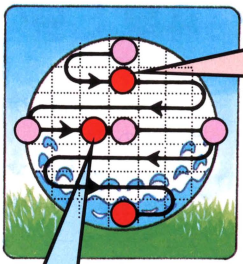
ポイント1 初心に帰って、ショットをチェックしなおそう

無理にMAXを狙うな

1～2ランク上のクラブを使い、赤いゲージのまん中で打ってみよう。飛距離は同じくらいだがミスが出にくくなる。MAX狙いは勝負どころだけで十分だ。







ショットポイントとスタンスの関係

ショットポイントがひとつ横にずれると、スタンスを4つ動かした場合とほぼ同じ軌跡になる。それだけに打つポイントは重要だ。

高低を打ち分けよう

3メートル以上の追い風ならばボールの下をたたいて風に乗せ、飛距離をかせぐことを考えろ(ただし、1W(ウッド)でボールの真下を打つとミスショットになるので注意)。

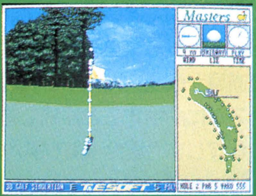
またピンを狙うときは、高いボールでピタッと止める(バックスピンも計算に入れること)ほうがいいか、低いボールで手前から転がすほうがいいかを考えよう。跳ね方がわからないデコボコなグリーンなら、転がしたほうが無難だ。

ポイント2 地形を覚えよう

このゲームを攻略する上で、忘れてはならないのが起伏。落下地点の起伏(傾斜)次第でボールが前後左右に大きく跳ねてしまうから注意しよう。とくに池があるホールでは、池に向かって傾斜していることが多いので気をつけたい。地形を覚え、有効に活用しよう。



◀16番ホールのグリーン。右から左に傾斜しているため、ボールは左に跳ねがち。ピンの右前に落とそう

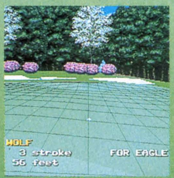


▶カップのある面が平坦で広いようなら、直接カップを狙おう。前に落とすより、ピタッと寄る場合が多いぞ

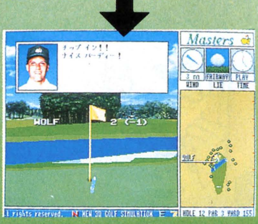
ポイント3 パットを好きになろう

一見とても難しそうなパッティング。ボールの曲がり具合い、強さ、ともに数をこなして覚えるしかないけれど、必要以上に恐れることはないぞ。まずは距離感からチェックしなおそう。なお、強さについては会報の1号に詳しいことが載っているから、ユーザー登録ハガキは必ず出そうね！

また、グリーン外からでも20ヤード以内ならばパターで狙える。1ヤード＝3フィートということを頭に入れ、ちょっぴり強めに打とう。

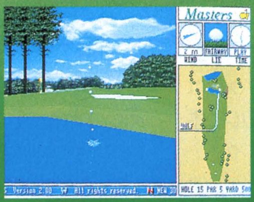


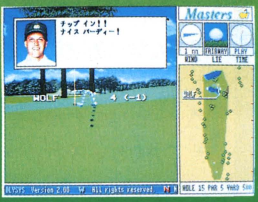




ポイント4 ミスをしてもやけになってはダメ！

池に入れたりMAXを狙いすぎたり、このゲームにミスはつきもの。やけにならないで頭を切り替えれば、右のようなことだってある！





ポイント5 ホール別攻略法

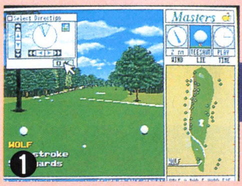
ここでトーナメントをプレイするにあたり、重要なポイントとなる8ホールの攻略法を紹介しよう。風の向きや強さによって微調整をしてやる必要があるが、参考にして欲しい。

8番

かなりの追い風が吹いていないと2オンできないロングホール。風を見て2オンを狙うか3オンにするかよく考えよう(①)。2打めの位置からは左の木がジャマになることが多い。上から眺めてみて、正面に木がこないところまで右を向くのがポイントだ(②)。3打めを打つときは、グリーンを見て落とし場所を確認しよう(③)。カップの位置にもよるが、平坦なところにのせるのが基本だぞ(④、⑤)。



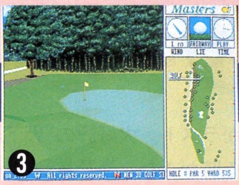
⑤



①



②



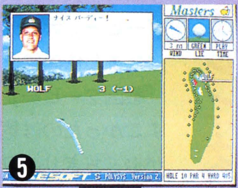
③



④

10番

距離のあるミドルホール。第1打は、左奥へ傾斜しているフェアウェイ左へ落とし、距離をかせごう(①、②)。ただし、左すぎるとラフまで転がっていってしまうので注意。2打めはグリーン右にあるバンカーの手前にバウンドさせるつもりで。グリーンの近くは左に傾斜しているため、まっすぐ狙うと左にこぼれてしまうからだ(③、④)。グリーンはそう難しくはないので落ち着いて!(⑤)。



⑤



①



②



③



④

2番

ロングホール。風にもよるが、1打めはスタンスを左に7つほど動かすだけでOK。アプローチはグリーンの前半分を占める傾斜に直接落とさないようにしよう。

13番

距離の短いロングホール。1打めはまっすぐ。2打めは川越えとなるが、大きめのクラブでグリーンの左端を狙おう。川を避け、好位置に2オンできるはずだ。

4番

もっとも長いショートホール。花道の上を通過させてグリーン左へとオンさせるのが基本。トップめに打ち、バンカー前、グリーン手前とバウンドさせる荒技もある。

17番

ミドルホール。アイクス・ツリーを避けるには、ボールの上をたたき、木の下を転がす方法もある。2打めがバンカー越えにならないよう打つのがベスト。

11番

池のあるミドルホール。1打めはまっすぐでいいが、左に打ってしまうとつぎが池越えになるのでつらい。グリーン前は池に向かって傾斜しているので右から攻めろ。

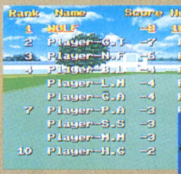
18番

スタンスを右に6ほど動かして打てば、いいポジションを得られるだろう。2打めはバンカーに入れないよう注意。なお、ピンの奥にのせるとパットが難しいぞ。

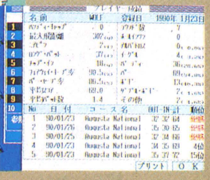
栄光のグリーンジャケット!



優勝スコアは、だいたい5〜8アンダーぐらい。そこまで出せるようになれば、左のような優勝シーンを見ることができるだろう。一度優勝したあとも、自分の記録を更新すべく腕を磨こう。T&Eのコンテストもあることだしね!



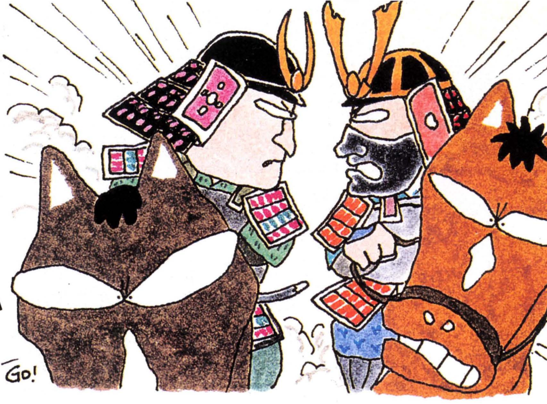
◀7ラウンドまわった時点での成績。ホールインワンやアルバトロスをとることができるのだろうか?



▶これが18ホールまわったあとのスコア。ちなみに7アンダーであっても、優勝したと記録されるぞ

読者参加コーナー

天下統一 〜SHOW〜 最終回

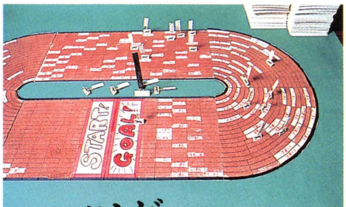


第3回「戦国ダービー」結果発表!!

大荒れとなったレース、はたして正解者はいるのか？

泣いても笑っても今回がラスト。大好評の「天下統一ＳＨＯＷ」も、いよいよ最終回をむかえる時がきた。豪華賞品をせしめる最後のチャンスとあって、全国の読者からたくさんのハガキが寄せられた。今回の勝負は、武将が騎手となって自慢の愛馬の速さを競う「戦国ダービー」。天下分け目のこの戦いに勝った武将はいったいだれか!? はたまた倍率は、配当金は？（そんなモンないってば）

「戦国ダービー」は、波乱に富んだレースとなった。とくにすごかったのは第２レースで、１ワクの「葦名」と「里見」がぶっちぎりのワンツー・フィニッシュ。また、第３レースも、前半遅れをとった６ワクの「長宗我部」が、猛然とスパートをかけて逆転勝利するという劇的な展開であった。しかし、本当の波乱はレース後に起こった。なんと、当選者（全レース、あるいは２レース分の結果予想を的中させた人）がひとりもいなかったのだ。そこで、各レースの予想を的中させた人の中から抽選で準当選者を選んだ。競馬の予想を当てるのは、天下を取るより難しいのかもしれない（なんちて）。



▶レース当日のコンプ特設競馬場。馬場はやや重、天気は……とにかく寒いぞ!!

サイコロだけがレースの行方を決める！



◀このようにしてレースは進行するのだった。決して大の大人が遊んでいるわけではない

準当選者

第１レース（2−3） 山内上杉憲政 小笠原長時
中村雄介 新潟県

第2レース（1−1） 葦名盛氏 里見義堯
山崎　准 千葉県

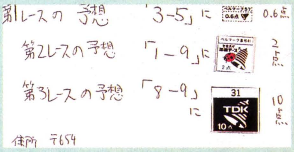
第3レース（3−6） 伊達輝宗 長宗我部元親
大塚智之 群馬県

▲以上３名の方には、図書券１万円分をそれぞれプレゼント。右の特別賞の方々には、図書券５千円分をプレゼントします。

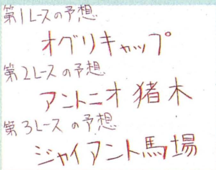
特別賞



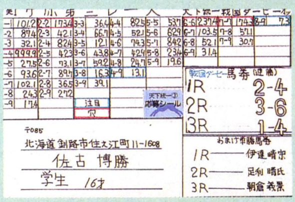
▲いくらなんでもここまですることはないと思う



▲かけ金やかけ点を書いてくるハガキは多かったのだが、ベルマークとは…



▲はじめからレースを捨てている潔さが気に入った



▲オッズ表まで書いてくるとは…負けた。しかし、予想は全部ハズレ

前号の当選者

前回優勝の田村クンには木曽にちなんで基礎シリーズ、他の３人には図書券だ。残念賞の28人（右に発表）には特製テレカだ





神奈川県／横田尚也　兵庫県／岡田泰典　神奈川県／応本　輝　大阪府／岩倉史博　京都府／森口良寛　兵庫県／西尾伸介　広島県／乗松正則　和歌山県／遠藤啓輔　愛知県／手島恵一　福島県／平鍋　剛　山口県／山重広幸　埼玉県／上川喜裕　東京都／角本　昭　宮城県／大友　尚　和歌山県／田中和夫　静岡県／岩瀬朋宏　大阪府／福嶋治生　大阪府／緒方孝則　埼玉県／臼井富弘　兵庫県／中島章博　神奈川県／高橋篤史　静岡県／佐藤博昭　兵庫県／大柴義人　栃木県／小林竹晴　愛知県／杉浦　悟　静岡県／柏木優和　広島県／岡崎浩志　滋賀県／林　洋人

 イラスト／中野　豪

漂流伝説

クリスタニア

Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作ー水野良とグループSNE
画ーうるし原智志



CHAPTER VI　バザール

謎に包まれた「神王」に率いられた「暗黒の民」の侵攻により、クリスタニアの大いなる調和は崩れようとしていた。「神獣の民」マリスの頼みを承知した若き冒険者たちは、打倒神王を決意し、強力な後ろ盾となる「神狼」フェネスの行方を探すが……!?

テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する国民的アイドル連載第6回！

若き冒険者たちは、木洩れ日の街の市場へ

GM　さあて、続きだ、続き。えーと、ウォームの穴を抜けて、シレーネの街に着いたところからだったね。
サイア　シレーネって、どんな街？
GM　おらぁ、知れぇね(シレーネ)。なんちゃって。
サイア　あたし帰るわ。
GM　待ってくれ～。ここで帰られたら、連載が続かない。
バッソー　くだらんシャレをいうからだろ。
ビーン　ギャグの質が落ちたね。
GM　スランプかなぁ。
シャイロン　実力と見た。
GM　見ないでよ。――さて、シレーネの街だけど、やはりそこは森の中にある街、樹齢何百年を数えるような古木が林立する中に、大小の道が走り、その両側にログハウスのような木造の建物がずらりと並んでいる。柔らかな木洩れ日が頭上から降りそそいでいて、きみたちの身体を斑に染めているよ。シレーネの街は、別名「木洩れ日の街」とも呼ばれているんです、とマリスさんが説明してくれる。
　普段は静かな街なんだけど、いまは戦争が近いんでやや殺気だった雰囲気が流れているね。
バッソー　よーし、今回はこの街でドンチャン騒ぎだぜい。
ビーン　ダメ。ぼくたちには使命があったでしょ。神獣フェネスに会わないといけないんだから。情報を集めないと。
バッソー　こいつ～、優等生ぶるんじゃねーよー。クラス委員かよー、おめーはよー。
GM　ビーン君えらい！　使命に目覚めたのは、今回は戦士じゃなかったんだね。
レイルズ　目覚めてはいるんだけど、使命の内容がちがうんだよ。サイアとマリスを守ること、これがぼくの使命なのさ。
GM　内股をかける気だな。
一同　……。
GM　頼む。だれかつっこんでくれ～！
バッソー　バーロー。だれがそんな低俗なギャグにのってやるもんか！　そんなことより、ドンチャン騒ぎはどうなったんだよー。



GM　その前に、この際だから、武器とか防具とかも買いかえたら。
シャイロン　その提案には、応じよう。
GM　できれば、ギャグにも応じてね。では、この街の繁華街にご案内だ。とはいえ、立派な商店が軒を列ねているわけじゃない。商人が道端に品物を並べて、通りがかりの客に売ってるだけなんだけどね。
サイア　バザールみたいなものね。
GM　そんなもんだ。その通りは活気で満ちている。様々な年格好の人々が集まって、品物を売り買いしている。
ビーン　狼の部族だけがいるんじゃないんだ。
GM　ないんだ。たとえば、長身で真っ黒な肌をした槍使いの戦士がいる。獅子の部族です、とマリスがすかさず解説してくれる。それから、白髪で赤い肌をした大男は、灰色熊の部族の戦士だ。彼は熊の毛皮を身にまとい、肩から巨大なバトルアックスを吊りさげている。このふたつの神獣の部族は共に傭兵として有名だから、おそらく大きな戦の臭いを嗅ぎつけてやってきたのだろう、とマリスは語る。
レイルズ　熊とライオンなら、いかにも傭兵向きの神獣だね。彼らもシェイプチェンジするのかな。
GM　シェイプチェンジの能力を持つ者は、そんなに多くない。神獣の民の中でも、とくに信心深い人だけが、神獣の力を使えるようになる。これら、神獣の力を得た者のことを、ビースト・マスターと定義することにする。
バッソー　意味がすこしちがうぞ。
GM　まあいいじゃない。この場合、「獣使い」じゃなく「獣の道を極める者」という意味だと解釈してくれよ。あくまでゲーム用語なんだから。
シャイロン　納得しておこう。
GM　ところで、武器や防具の買いかえはいいの？
バッソー　そうだったい。オレはクロスボウだけは絶対に買いたい。でないと戦いのときに活躍できないかんな。
GM　ご自由に。お金はよほど高価な物でなければ、マリスさんが支払ってくれます。
シャイロン　それは助かる。では、わ



たしも武器や鎧を強化しておこう。

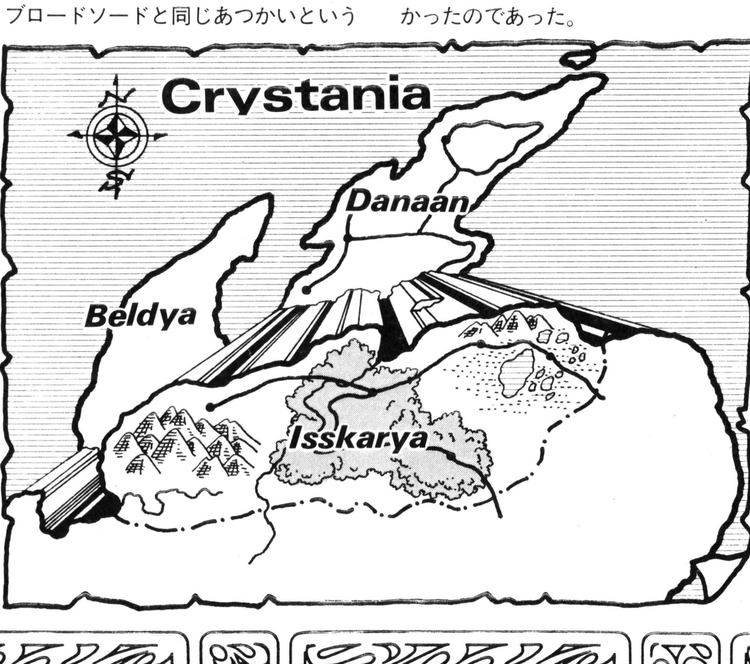
ビーン　変わった武器なんかはないの?

GM　どんなのが欲しい?

ビーン　シミターとかファルシオンとかが欲しい。

GM　いいよ。シミターはショートソードと同じあつかい。ファルシオンはブロードソードと同じあつかいということで。そのうち、追加の武器リストや防具リストもつくるけど、他にもお好みの品があれば、仮のデータをつくるからいってちょうだい。

かくして武装を変更したプレイヤー・キャラクター一行は、バッソー待望のドンチャン騒ぎの舞台、酒場へと向かったのであった。



主要登場人物

レイルズ



人間の戦士。彼はなぜクリスタニアへ来たのか。その理由は狼女マリスにあるのではなかろうか

シャイロン



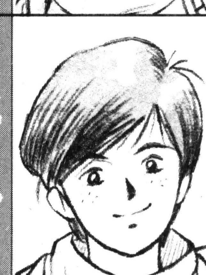
ドワーフの僧侶。彼の場合はカンタン。ずばり金のため、そしてちょっぴり布教のため

バッソー



人間のスカウト。彼も理由はシャイロンと同じ。考えてみればとんでもないやつらだ

ビーン



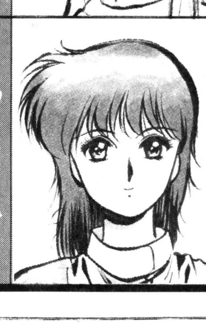
少年シャーマン。パーティの中でもっとも純粋な理由を持つ。それは冒険心!

サイア



ハーフエルフのソーサラー。彼女の場合は……彼女はなぜ冒険に出たのだろうか?

マリス



NPC。冒険者たちをクリスタニアへ誘いだしたのは彼女。神獣の民のひとり

リザードマンの兵士、サイアをイジメル

バッソー　さあ、盛りあがるぜ〜い！
ビーン　その前に、せっかく酒場に着いたんだし、情報を聞こうよ。噂(うわさ)とかもね。
レイルズ　やっと、ＲＰＧらしくなってきたなあ。
ＧＭ　でも、きみたちの言葉には、なまりがあるから怪(あや)しまれるかもよ。
シャイロン　ダナーンからやってきたことは、知られたくない。クリスタニアの辺境から流れてきたと身分を偽(いつわ)ろう。戦に群がる冒険者という設定で。
バッソー　それは、名案。マリスさんにオレたちが名乗るのに適当な神獣の部族がいないか尋(たず)ねよう。
ＧＭ　ちょうどいいのがある。それは、「いにしえの部族」と呼ばれる人々だ。この人々は神獣ではなく、いにしえの神々、つまりファリスやマーファを信仰しているんだ。イスカリア地方よりはるか南の地域に散らばって住んでいるんで、この地方ではほとんど伝説の存在なんだそうだ。かくいうマリスさんも、詳しいことはまるで知らないらしい。
シャイロン　ワナの臭いがしないでもないが、いいだろう。我々はいにしえの部族を名乗ることにしよう。
ビーン　クリスタニアでは、エルフやドワーフは珍しくはないの？
ＧＭ　珍しいけどいないわけじゃない。もちろん、ハーフエルフもね。ドワーフは、山や大地の神獣を信じているし、信仰心の薄いエルフは、神獣の民でこそないけれど、彼らはもともと世界の秩序を乱す存在じゃないからね。神獣の民とうまく共存しているらしい。
レイルズ　ぼくたちが風変わりな集団なのは、隠しようがなさそうだ。
ＧＭ　そうだろうね。行く先々で厄介事に巻きこまれるのは、必至だろう。
ビーン　ゲームなんだから、そうでなくちゃ。
ＧＭ　あ、そう。ならお言葉に甘えて と——きみたちが、酒場で盛りあがっていると。
バッソー　盛りあがっていると？
ＧＭ　表の扉がバタンと開いて、３匹のリザードマンたちが姿を現す。彼らは「首実験だ！　暗黒の民のスパイがいないか調べさせてもらう」とかなんとかたどたどしいクリスタニア共通語でどなっている。えーと、マリスの特訓とＧＭのご都合のおかげで、きみたちもクリスタニア共通語をだいたい理解できるようになっているから、彼らの言葉は理解できるよ。
バッソー　リザードマンか、ヤバイな。
ビーン　リザードマンは保守勢力の超タカ派だもんね。
ＧＭ　何か、リアクションは？
レイルズ　うんにゃ、何もしない。ばれるまで、だんまりを決めこもう。
ＧＭ　ＯＫ。当然だけど、だれも自分がスパイですなんて名乗りでないよ。そこでリザードマンは、シーンと静まった酒場の中をゆっくりと歩き、客の顔をひとりひとりなめるように見て歩いていく。彼らの口からは、真っ赤な舌が、ときどきシュルシュルと出てはひっこんでいる。
サイア　いやあ、気持ち悪い。クリスタニアには、グロテスクな生き物しかいないの〜！
ＧＭ　ファンタジーの生き物はたいていグロテスクなの！　それより、彼らはいよいよきみたちのテーブルにやってきた。
ビーン　ゴクリと唾(つば)を飲みこむビーン君であった。
サイア　わたしは顔をそむけます。
ＧＭ　ダメだよ、そんなことをしちゃ。ほら、そんな怪しいまねをするから、



リザードマンたちにあごをつかまれ、強引に顔を向けさせられた。
　サイアの眼前に、リザードマンの顔がアップで迫る、迫る、迫る～！
サイア　いやぁ～！
GM　う～ん、サディスティックな快感が走るぜ。
バッソー　あまり、バカをやってると、本物の変態だと思われるぞ。
レイルズ　やっとぼくの出番だ。かよわい女性に何をするんだ、と文句をいう。
GM　「シュルシュル。おまえたち、見慣れない姿をしているな。シュルシュル」と、リザードマン。ちなみに、シュルシュルというのは、舌の音だかんね。
サイア　いやぁ～！
シャイロン　我々はいにしえの神を信じる者だ。この戦を憂い、真の神の教えを説きにきたのだ。皆、幸運の神の教えを信じなさい。さすれば、幸せが訪れるであろう。そして、わたしに寄進しなさい。そうすれば、わたしが幸せになれる。
バッソー　なんて見事な論法なんだ。
GM　「いにしえの部族か」と、リザードマンたちは吐きすてるようにつぶやき、サイアの顔から手を離す。そして、異端者めなどとブツブツいいながら、次のテーブルへと移っていく。
ビーン　ホッと胸をなでおろすビーン君であった。
サイア　あたしは、青い顔をして鳥肌を立てています。
GM　ソーサラーって、虫とか爬虫類が怖いとできない商売だと思うけどな。
サイア　いいの。その手の魔法は使わないということにします。
ビーン　好き嫌いをいうと、立派な魔法使いにはなれないよ。
サイア　なれなくていい。
レイルズ　とにかく、リザードマンをやりすごしてひと安心だな。
GM　まあね。でもでも、きみたちの後ろで騒動が巻き起こるのでありました。リザードマンが「おまえたちは、狐の部族の者だな」と金切り声を張りあげる。
ビーン　そういえば、狐の部族って暗黒の民の仲間だったね。敵地にやってくるとは、いい度胸してるなー。
GM　リザードマンたちにすごまれているのは、行商人ふうのふたりの男。腰にショートソードは差しているものの、いかにも貧弱な感じだ。戦いになったら、とても勝ち目はなさそうだね。
　彼らは、「我々はただの行商人です。決してスパイなんかではありません。見逃してください、助けてください」とリザードマンたちに懇願(こんがん)している。
シャイロン　して、リザードマンたちの様子は？
GM　聞く耳持たぬ様子だね。だいいち、リザードマンなんか、耳がどこにあるんだかわからないかんね～。
　そこで、今度は近くにいたきみたちに助けを求めてくるのでありました。
バッソー　オレは無視を決めこんだ。
レイルズ　ぼくも女性以外は助けない主義だ。
サイア　あたしは、弱気だから……。
GM　マリスもうつむいて沈黙している。自分の使命の大事さをかみしめるようにね。
ビーン　ジャンジャジャ～ン。そう、こんなときに立ちあがるのが純情少年のビーン君です。「このトカゲ男、乱暴はそこまでにするんだ！」
バッソー　はた迷惑なヤツ。
GM　狐の部族は敵なのだ。それをかばうならば、おまえたちとて我らの敵。容赦(ようしゃ)はしないぞ。
バッソー　こうなっては、仕方がない。狐を助けることにしよう。こら、リザードマン。おまえたちの強さは先刻ご承知なのだ。枚数のムダだから、この場を去れ。去らないというのなら……。
GM　いうのなら？
バッソー　それ、サイアさん、リザードマンたちにスリープクラウトだ。
サイア　あいよ。さっきはよくも鱗(うろこ)だらけの手で触ってくれたわね。魔法の力を思い知りなさい。
GM　レジスト、レジスト、レジスト。全部失敗。彼らは、夢の中で思い知らされました。
ビーン　サイアさん偉い。
バッソー　いやぁ、狐の方々、危ないところでしたね～。ところで、お礼はけっこうですからね。お礼は！



悟りの部族と、ミノタウロスの迷宮館

GM　危ないところをありがとうございました。お金の持ち合わせは少ないので、代わりにわたしどもの商品の薬草をおわけさせていただきます。

バッソー　効果はあるんだろうな。

GM　ございますとも。これを飲めば、たちまち身体から毒が消えます。

シャイロン　毒消し草と見た。

GM　そのとおりでございます。リザードマンは、沼の神獣ルーミスの能力で毒を使ってくることがあります。彼らとふたたび争いになったなら、きっと役立つことでしょう。

シャイロン　驚き。彼らにそんな力があったとは。

バッソー　世界がよくわからないから、戦うときには用心しないといけないな。で、毒消しはいくつもらえるの？

GM　とりあえず人数分。買うとけっこうな値段なんだから、大事に持っていてよ。

ビーン　ところで、狐の行商さん。いろいろと話を聞きたいんだけど？

GM　いいですけど、リザードマンが起きたらまずい。場所を変えて話をしましょう。

レイルズ　そうしましょ。

GM　ならば、場所を変えた。そこは、街の中心からすこし離れた寂しい一角。怪しげな宿屋の1室であった。で、何を尋ねるの？

ビーン　彼らは狐の部族だよね。

GM　そうだよ。

ビーン　じゃあ、いちおう敵に属するわけなんだ。

GM　そうだよ。

ビーン　助けたのは、失敗だったかな。でも、まあいいや。敵の様子について尋ねよう。

バッソー　ちょっと待った。ここは慎重に尋ねないと、こっちの正体がばれる。えーと、「この街が危ないんなら、逃げださないといけないからよ。暗黒の民の動きを教えてくれよ」

レイルズ　うまいうまい。

GM　ふたりの男は顔を見合わせて、どうしたものかと思案している様子だ。でも、危ないところを助けてもらったんだからいいか、とつぶやいて、「3日後に総攻撃がこの街にしかけられるから、逃げたほうがいいぞ」と教えてくれる。「それから、西に逃げちゃあダメだ。虎の部族のレンジャーたちがすでに封鎖作戦を始めるころだからな。手薄な南に逃げるんだな」

シャイロン　驚き。本物のスパイだったとは。

バッソー　うーん、オレもちょっと意外だった。「えーと、神王ってだれだか知っている？」

GM　「見たことはない。だが、噂では密林の猛虎バルバスの化身とかいう話だ。しかも、古き力を取り戻して、至高の存在になっているとのことだ。だからこそ、我々、狡猾な狐の部族は、暗黒の民に加勢しているわけなんだ」

レイルズ　自慢するなよな、そんなこと。まさしく、「虎の威をかる狐」だね。

バッソー　思わぬところで貴重な情報が入ったな。——バルバスが強いのはわかった。でも、森の銀狼フェネスだって強いぜ。それに、神獣たちは、近く会合を持って、安全保障理事会を開催するらしいが……。

GM　らしいね。

ビーン　どこに集まるか知らない？

GM　知らない、と狐の部族の男は首を振った。だが、この街には確か「悟り」がいたはずだ。彼に聞けばなんでも答えてくれるはずだ。

ビーン　「悟り」って、何？

GM　「悟りの部族」のことです、とそっとマリスが教えてくれる。悟りというのは、“斑の山猫”と呼ばれる森林の神獣メルキシュを信仰する部族のことで、この部族のビースト・マスターは、真実を知る能力を持っているんだそうだ。

サイア　便利ね～。

GM　そうでもないよ。無制限な力ではないからね。たとえば、うつろいやすい人の心などはわからないし、時を越えては力は働かない。でも、会合の場所は、現在、過去ともに不変のものだから、彼らの能力もおよぶだろう、と狐いわく。

ビーン　どこにいるの？

GM　そこなんだけど、ひとつ問題があってね～。彼ら「悟り」は人に会うのをたいへん嫌っているんだ。瞑想を邪魔されたくないんだろう。だから、この街の郊外にある「迷宮の館」と呼ばれる廃墟の奥にひっそりと暮らしているんだそうだ。

バッソー　迷宮の館ぁ？

GM　そう、迷宮の館。迷宮とくれば当然、牛。つまり、牛の神獣というのがいて、その神獣の部族の者が建てた巨大な館なんだ。彼らの部族は「挑戦」を重んじ、「迷宮」を人生の象徴と考えているんだそうだ。なんでも、その館の主人も、自らに課した「挑戦」のために、滅んでいったんだそうだ。

ビーン　どんな挑戦？

GM　それは知られていない。でも、彼は相当な資産を持っているので、迷宮の館の廃墟には、それなりに宝物も埋蔵されているみたいだ。でも、なんせ「挑戦」が好きな牛の部族の男のこと。彼のつくった迷宮を突破することだって、大変だろうけどね。

　それから、これは余談だけど、クリスタニアのミノタウロスは、牛の神獣を信仰していて、それなりに知性もあるってことを付けくわえておこう。それに、彼らは長寿の部族だってこともね。

シャイロン　伏線と受け取っておこう。

GM　どうぞ。

レイルズ　さて、どうしようね。

バッソー　他に会合の場所を知るための方法はないのかよ。でも、宝物は魅力だ。



レイルズ　でも、勝てるかな。
サイア　不安ねー。
シャイロン　もちろん、勝てる。幸運の神は、いつも我々を見守ってくださるがゆえに。
GM　ってな話は、当然、狐さんたちがいないところでするよね。
バッソー　忘れていたけど、モチのロン。リーチ、一発、ウラ３つときたもんだ。
GM　良い子のみんなにわからないことをいうんじゃない。では、狐さんたちとはバイバイということで。彼らはきみたちが去りざまに「なんでも、神王は神獣の民でもなく、暗黒の民でもない者を探しているんだそうだ。見つけたら、神王から多額の賞金が出るっていうんで、暗黒の民の中から捜索隊が出されているそうだ。もし、そんなヤツらを見つけたら、ベルディアまで行くといい」と、親切に教えてくれる。
ビーン　ぼくたちのことかな？
バッソー　だろうな。
サイア　あたしたちは、ただの冒険者なのに〜。
GM　理由はあります。でも、いまはまだ教えてあげない。
レイルズ　いやあ、それはぼくたちのことかもしれませんね〜。なにしろ、ぼくたちはいにしえの部族。暗黒の民でも、神獣の民でもありませんからね〜。と狐にいってやろ。おもしろいから。
サイア　でも、アブナイわよ。
GM　まったく。でも彼らはレイルズの言葉を、うまい冗談(じょうだん)だと受け取ったようで、大きく笑っただけだった。
ビーン　さあ、迷宮の館に挑もう！
GM　はいな〜。でも、それは次号のお楽しみさ。

FROM CRYSTANIA

やあみんな、元気かい。ぼくはけなげな少年ビーン。いつもクリスタニアを応援してくれてありがとう。

ところで、長いあいだ募集していた〝クリスタニア論文〟は３月７日で締切りになった。び〜っくりするほど応募作品がきた。水野良先生がなまけないかぎり、来月号で優秀作品を公開できると思うよ。

あっ、この連載に関する感想や質問、イラストなど、おたよりはず〜っと募集中だから、どんどん送ってね。じゃバイバイ（おめーは、〝おかーさんと一緒〟のおニイさんかよ：バッソー）。

ロードス島戦記 商店

熱烈応援

春風駘蕩

ロードス島戦記
キャラクターコンテスト

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。さて今回は「ロードス島戦記・キャラクターコンテスト」の中間発表を大々的にとりおこないます。『ロードス島戦記』に登場するすべてのキャラクター（リプレイ、小説、カセット文庫）が対象というスケールの大きなコンテスト、はたして現在の人気ナンバーワンキャラとは？

大、中間発表!!(笑)

順位	キャラクター名	登場メディア	得票数
1	ディードリット	リプレイⅠ他	387
2	スパーク	リプレイⅢ	178
3	ニース(小)	リプレイⅢ	147
4	リーフ	リプレイⅢ	141
5	スレイン	リプレイⅠ他	136
6	ラーズ	カセット2	63
7	レイリア	リプレイⅠ他	60
8	パーン	リプレイⅠ他	48
9	エト	リプレイⅠ他	46
	オルソン	リプレイⅡ他	
11	イルク	小説2	30
12	シーリス	リプレイⅡ他	27
13	ライナ	リプレイⅢ	25
14	セシル	リプレイⅡ他	19
15	カーラ	リプレイⅠ他	18
16	アシュラム	リプレイⅡ	14
17	ギム	リプレイⅠ他	12
18	ウッド・チャック	リプレイⅠ他	11
19	カシュー	リプレイⅡ他	10
20	フォース	リプレイⅡ他	6
	シャリー	リプレイⅡ他	
22	シャダム	小説2	5
	グリーバス	リプレイⅢ他	
	アルド・ノーバ	リプレイⅢ他	
	ナルディア	小説2	
26	マール	リプレイ2	4
27	ラーズの伝書鳩	カセット2	3
	大番頭	ロードス商店	
	小番頭	ロードス商店	
30	バグナード	リプレイⅡ他	2

ダントツの1位はディードリット。兵庫県の河野平様、東京都のスヴェム・ゐらす様はじめ、大変多くの方から支持されました。2位の倍以上の票を集めての1位はすごいですね。やはり『ロードス島戦記』最強のヒロイン、といったところでしょうか。

2位には並いる強豪（女性キャラ）を押さえてスパークが入りました。鹿児島県の古木武文様はじめ、投票ありがとうございます！

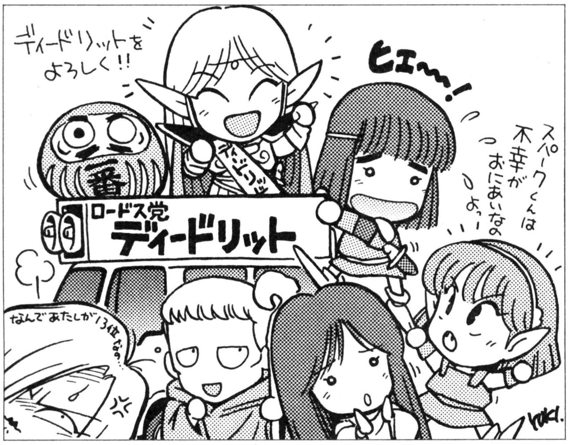
3、4位は因縁の対決、ニースとリーフ。わずか6票差という激しいデッドヒートがくりひろげられました。ニースに150票近くも投票してくださった東京都の水野響様、リーフにこれまた多くの票を送ってくださった千葉県の青木大輔様、ありがとうございます。

5位はスイレン。以前「藤田様が100票送ってくださった」と書いたのですが、ファンの方は逆にそれで安心してしまったようです。

以下、カンタンに紹介しましょう。ラーズは、北海道の大滝信彦様からの票が大きくものをいっての6位。パーンは8位と出遅れましたが、決して人気が低いわけではなく、組織票がなかったためです。11位に入ったのが〝偉大なる風の王〟イルク。千葉県の末吉晃様による票がほとんどです。また、リプレイ版での人気を考えると、イマイチなのがシャリー。これだけ登場人物が多いと、割を食ってしまうキャラが出てきてもおかしくはありませんが、ちょっと寂しい数字です。GM、ギャラックの0票も寂しいですね。1票の火竜山のシューティングスターやスパークの愛馬ライトニングなどにも負けています。そうそう、手前どもに3票ずつ入れてくださった北海道の大滝様、ありがとうございました(笑)。

 イラスト／ふじたゆきひさ

キャラコンに投票してくださったハガキには、すばらしいイラストが描かれているものも少なくありません。ここでは、それらの力作を紹介いたしましょう。

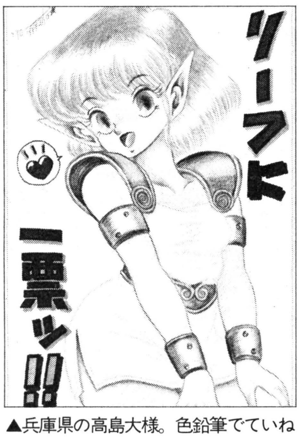




▲東京都のポン太様。かわいらしいディードを描いてくださいました。今後も当商店をよろしくお願いしますね！

▼兵庫県の松岡由美様。カセットブック②でのプロポーズのシーンは、印象的でしたね





▲兵庫県の高島大様。色鉛筆でていねいに描かれているリーフです。カラーでお見せできなくて、とても残念です

▼京都府の早乙女淑貴様。わざとシリアスでないイラストを選んでしまってごめんなさい(笑)





▲長崎県のＰーばーや様。これは、小説2巻目の冒頭に出てくる酒場のおかみさんですね！

▼愛媛県の翔みなら様。今回は20位と伸び悩んだフォース。はたして巻き返しは？



水野はただいまカンヅメなのです。つらいよ〜、ねむいよ〜、トホホホ

水野良戦記 7

昔、僕が作家ではなかった頃、一度やってみたかったことがある。これが何かつーと、あの有名な〝カンヅメ〟である。よーするに、原稿を書かせるため作家をホテルに軟禁しようという作戦なのだ。

で、最近はときどきカンヅメにされています。でもね、楽しかったのは、最初の１回だけで、できればもうやりたくなんかないのだよ。

だいたい考えていたのとやっているのとでは大違い。高級ホテルに泊まって、豪華な食事をたべて、編集者が肩や腕をもんでくれる、と思っていたんです。実際にそうしてもらっている人もいるのかもしれませんが、まだまだ新米の水野の場合、そこまで待遇はよくはない。

ひたすら、机の前に座らされて原稿用紙に向かわされる。食事だってふつーのものだし、編集の人は、うしろで怖い顔をしているだけ。

女性の編集さんならまだ楽しいかもしれないけど、僕の担当は〝よっちゃん〟ですからねー。

さて、賢明な読者の方はもうお気づきでしょう。そう、水野はいまカンヅメのまっさい中なのです。でも、その成果は、すでに形になっているはずです。「野性時代」の４月号をごらんください。

大番頭のオ・ネ・ガ・イ♡

どうも、大番頭でございます。まずはみなさまへのお願いから……。当商店や、編集部あてに往復ハガキ等でお問い合わせいただくことがあります。が、原則としてお返事できませんのでご了承ください。大事な用件であれば、誌上にてお答えいたしますので。

さて、キャラコンのほうは、まだ前半戦が終わったばかり。今後も引続き募集しておりますので、官製ハガキにお好きなキャラ１名を書いて「ロードス島戦記商店キャラコン係」まで送ってくださいませ！　投票してくださった方の中から抽選で、当商店の商品をプレゼントさせていただくことも考えております。

なお、ロードス島戦記RPGのルールに関するご質問は「ロードス島戦記商店ルール係」までお願いいたします。
あて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

クロちゃんのRPG千夜一夜 Vol.31

中華的擬人遊戯世界



〝ニンジャ〟の大活躍で、日本を舞台にしたエキゾチックなRPGがはやっているという話を以前したことがあるけど、エキゾチックといえばもうひとつ、中国なんかもいい舞台になりそうじゃないか。え、いまいち？　うーん、どうしてかなあ。

黒田幸弘

第177夜

日本人とRPG

まだ日本にＲＰＧが、本格的に紹介されてないころのことだから、もう６、７年くらい前かなあ。そのころゲーム関係者のあいだでは〝はたして日本人にＲＰＧは受け入れられるだろうか〟という話をしてたんだよ。

これは〝ＲＰＧのプレイのしかたは、いままでのゲームとかなりちがうが、それがはたして理解できるだろうか〟ということもあったんだけど、それよりなにより問題になったのが、あの、いわゆるひとつのファンタジー世界なんだ。

いまでもそういう傾向があるけど、昔はＲＰＧといえばファンタジーものばかり。しかし、このファンタジーというやつは、日本人にとっては、まるでなじみがないからねえ。

「そりゃダメだ。西洋人はドラゴンとか魔法使いを子供のころから知ってるけど、日本人はそんなもの知らないじゃないか。国民性がちがうから、受け入れられないよ」

「そうだね。でもＲＰＧのスタイルは、ようするに化け物退治じゃないか。だったらそのパターンを、日本風にアレンジすれば……ひとつ目小僧とか、のっぺらぼうとか、子泣きじじいとか……」

「おい、それじゃまるで水木しげるの世界じゃないか」

というようなおもしろい話をしてたなあ。常識的なんだけどね。そんなわけで、あのころＲＰＧを広めようとしていた人たちは、誰もが「こんなもの、本当にはやるのかな」なんてふうに、半信半疑でやってたんだよ。

では、そのころボクはどうだったかといえば、じつはファンタジーについては、ほかの人とはちがう見解をもってたんだ。

「黒田さんはＲＰＧってはやると思いますか」

「プレイのスタイルがわかりにくいから、ちょっとヒットしそうにないなあ。でも、ファンタジー世界だけなら、それなりに受け入れられるよ」

「どうしてですか？」

「だって、日本人は節操（せっそう）ないもの。クリスチャンじゃないのにクリスマスを祝うし、教会で結婚するし、もともといいかげんな国民なんだよ。べつにドラゴンといっても、拒絶反応はないんじゃないかな」

いまだから偉そうにいうわけじゃないけど、おかげさまでファンタジーについての予想は当たったね。でもボクは、日本ではゲームマスターをやる人がいないだろうから、ファンタジー世界を元にした、ボードゲームやカードゲームのほうがヒットすると思っていたんだ。だからあまり自慢はできないね。

それにしても、こんなにＲＰＧがヒットするとわかっていたら、もっと早くからいろいろ手を打っておけばよかった。うーむ、だいぶ儲（もう）け損なった！

第178夜

エキゾチックなRPG

しかし日本人だけじゃなくて、ＲＰＧファンというものは、わりと節操の

　イラスト／中野豪

ないものなんだ。いままでのＲＰＧの進化を見ればよくわかるよ。ひとくちにファンタジーＲＰＧといっても、背景の世界のほうは、時代につれてそうとう変わってるもの。

最初のころのＲＰＧは、たしかにいわゆるファンタジー世界だったね。もっともこのファンタジー世界というのも、かなり定義に困る概念なんだけど。まあ、西欧の神話、民話、それに伝説などを、かなり自由にミックスした世界、ということになるのかな。

しかし、しばらくすると、だんだんＲＰＧの世界に変化が起きだしたんだ。まあ、簡単にいえば、変なモンスターが現れだしたんだね。

長期間ＲＰＧをやってて困ることといえば、なんといってもモンスターのパターンが尽きてしまうこと。そこで困ったゲームデザイナーたちは、ギリシア神話や北欧神話から怪物を借りてきて、ファンタジー世界に入れてしまったんだ。そのついでに、多神教の神様の地位や、神のごとき英雄などのアイデアまで利用してしまう。厳密にいえばこの段階で、ファンタジーＲＰＧは中世ヨーロッパを元にした世界から、はずれてしまったんだよね。

そしてどんどん時が過ぎて、いろいろなヴァリエーションがプレイされてしまうと、ＲＰＧは新しいものを求めて、だんだんエキゾチックな方向へ走っていくんだ。だいたいギリシアまでいってしまえば、中東の神話、伝説なんかお隣りさんみたいなものだし、さらに東洋風世界までが、ゲームに加えられたんだ。ただしこの東洋は、西洋人的な理解のしかただから、かなり歪んでいることはいうまでもない。まあ、あまり怒る気もしないけどね。

そんなわけで、ＲＰＧの世界というのは、いまでも単にファンタジー世界といわれてるけど、それじゃ元ネタがどこにあったのかは、もはやわからなくなってしまったんだ。こうなることが早くからわかってれば、6、7年前にみんなで悩む必要はなかったんだけどなあ。

それにしても、以前から不思議に思っていたのは、西洋人はドラゴンや魔法使いのいるファンタジー世界に、サムライやニンジャのいる日本的な世界を混ぜても、とくに違和感を覚えないことなんだ。しかし、こういったＲＰＧの流れを見てると、ボクらは根本的にまちがってたのかもしれないなあ。もともと西洋人にとってなじみが深い、といわれていたファンタジー世界も、じつは彼らにとっては、エキゾチックな世界のひとつだったんじゃないかしら。ようするにＲＰＧというのは、現実を離れたエキゾチックな世界を目指してるのかもしれないね。こんど外人さんに会ったら、そのあたりを聞いてみようっと。

第179夜 神はいるけど神話はない？

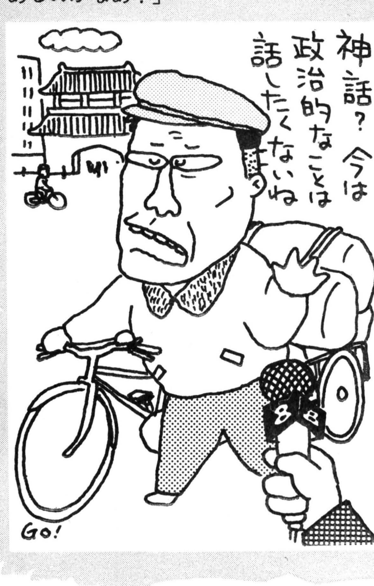
「なるほどねえ。ファンタジー世界もエキゾチックな世界のひとつですか。となると、黒田さん。次のねらい目はどこでしょうね。インドかな。それとも中国かな？」

「え、中国？　それはまずないよ」

「どうしてですか？」

「知らないの？　中国というのは、昔から〝神話のない国〟といわれてるんだぜ」

「へえ、ほんとうですか。そんな国があるのかなあ？」



「まあ、中国にだって神様はいるから、まるっきり神話がないわけじゃないけどね。でも、ギリシア神話みたいに、〝ゼウス神が天を支配し、ポセイドン神が海を支配する〟というような、体系化された神話がないんだよ」

「そりゃまた、なぜですか？」

こいつは難しい問題だ。なにしろないものはない。現在ある神話がどうやってできたかを調べることはできても、現在ない神話はなぜできなかったのか、という理由を調べるのは、はるかに難しいんだよ。

「まあ、一般的には、中国人は実利的、ようするに〝世の中ゼニだす〟的思考の人種だから、神話のような役に立たないものには興味をもたなかった、といわれてるね」

「へえ、本当ですか」

「いや、ちょっと怪しいもんだよ。ボクの考えでは、中国というのは、古代に多くの人種が混ざってできた国だから、同じような神様が多くて、きちんとした神話体系が完成しなかったんだと思うな」

たとえば中国には、黄河や揚子江のような大河が流れてるから、とうぜんながら洪水伝説があるんだ。だけど神話に出てくる、洪水を防いだ神様といえば、共工、禹、伏羲と3人もいる。ようするに3種類の同種の神話があるんだ。

「なるほどねえ。しかし日本などの神話でも、もとの種族がちがう神話が、いっしょにまとめられているじゃないですか。たしか〝因幡の白うさぎ〟の話は、別系統でしょ？」

「大国主命の説話かい。たしかにあれは出雲系の神話だから、高天ヶ原系の神話とは別のものだね。でも、そういった神話の融合が起こるには、その神話が長い時間、人々のあいだで語られていることが必要なんだよ」

「中国じゃ、そうはいかなかったんですか？」

「ああ、なんせ文字と記録の国だからね」

だいたい中国の文字記録は、他の文化圏に比べてものすごく多いんだ。だから神話もずいぶん早くから、歴史書、

説話集、それに詩などにまとめられてる。しかし、なまじ記録してしまうと、神話はそれ以上発展しなくなってしまうんだよ。

「そんなものですかねえ」

「ああ。それに中国には、もうひとつ悪い条件があったんだ」

「なんです？」

「儒教の創始者の孔子さまだよ。彼はすぐれた思想家だけど、〝君子は鬼神を語らず〟といって、怪談などを頭から否定してしまったんだ。こういった合理主義があると、どうしてもおもしろい神話は生まれないね」

「じゃあ中国には、神様はまるでいないんですか？　日本には神様が八百万もいるんだから、すこし分けてあげようかな」

「おいおい、そんなことをしたら、また貿易摩擦が起きるよ！」

第180夜 神様は理想の君主

どうも誤解されてしまったみたいだなあ。中国にだって、神様がいないわけじゃないんだ。ただ、その神様たちは、早くから書物に残されたため、いわゆる神様の形じゃなくて、三皇をはじめとする、古代の理想君主にされてしまったんだよ。もっともその三皇も、本によって数えかたがちがい、いったいどの説が正しいのかよくわからないんだけどね。

まず最初は盤古という巨大な神が、混沌の中から天地を分けた、ということが伝えられてたんだ。もっとも盤古は、自然の人格化だけど、世界をつくった創造主じゃないんだよ。いわば最初の生物、というところかな。

君主とされた神様は、まず天皇・地皇・人皇という、名前だけはそろってる３人がいたそうだ。もっとも彼らが何をしたのかは、よくわからない。

その次の時代には、有巣氏という君主が登場。彼は家がなくて困っていた人々に、樹木の上に住み家をつくるように教えたという。その次の燧人氏は、人々に火を使うことを教えたそうだよ。

さて、洪水伝説で出てきた伏羲は、三皇のひとりとされてるんだ。しかしこのころの君主は人間離れしていて、彼はなんと蛇身人首だったというんだ。龍の一種かもしれないね。彼は洪水のほかにも、食物を煮炊きすることに関係あるらしいんだ。でも水の神と火の神が同じはずはないから、たぶん伏羲には、いくつかの神の性格が混ざってるんだろうね。

その次の神農は、やはり三皇のひとり。でも人身牛首というから、まるでミノタウロスだね。名前のとおり農業の神様で、さらに医術の神様でもあったという。なんでも山で薬草を探しているときに、試しに食べた毒草にあたって死んだそうだよ。

そのあとの君主は、古代中国でもいちばん有名な黄帝だ。地上に家をつくって住むことを教え、舟や車をつくり、文字や暦を発明したのはみんな彼の手柄とされてるんだ。まあ、この黄帝あたりまでが、中国の神様になるのかな。

「はあ、そうですか。なるほどねえ」

「どうだい。中国の神話も、この程度までなら体系化されてるんだよ」

「……しかし、役に立たないなあ！」

「え、何が役に立たないだって。何か不満があるのかい？」

「いえね、ボクが黒田さんに、中国について聞いたのは、ちょいとやりたいことがありましてね。拳法のルールをつくって、パンダを出して……」

「いちど浸かると誰でも娘になってしまう、魔法の泉がでてくるシナリオでも考えてるの？」

「げっ、なぜそれを」

「きみの愛読書が『らんま½』だということぐらい、とっくに承知してるよ！」

第181夜 不老不死の仙人たち

たしかに中国の神話は、ちょいと現実的すぎるので、ＲＰＧのネタにするのは、苦しそうだね。でもそこはウン千年の歴史を誇る中国人だ。よく調べれば、ＲＰＧチックな話もいくらかあるんだよ。



そうだなあ、やっぱり仙人だろうね。ＲＰＧに関係がありそうなのは。まあ、西洋風にいえば、魔法使いということになるのかな。

中国人の理想の人生は〝福禄寿〟をきわめることだというんだ。〝福〟は子孫繁栄、〝禄〟は巨万の富、そして〝寿〟は不老長寿のこと。だから人生の最終目的は、できうれば不老不死になることなんだ。

この不老不死になるには、いろいろな方法があるらしい。有名なものでは、東海に浮かぶ蓬莱島（日本？）に行って金丹を取ってくるとか、昆崙（チベット）に住む西王母という女神の桃を食べるとか、はたまた水銀を飲んで身体を浄化し、空に飛び上がれるようになるとか、いろいろな説があったんだよ。

しかし最後の水銀というのはあぶないなあ。だって劇薬だものね。しかしじっさいに、水銀を飲んで死んだという皇帝もいるから、笑い話じゃすまないよ。

しかしいくらアホな皇帝でも、どこかに〝この人はこうして不老不死になった〟という看板のような話がなくては、いいかげんな仙術を信用しないよね。そこで皇帝の修業を指導する、自称仙人たちが考えだしたのが、これらの仙人たちなんだ。

「この人は厳しい修業と秘薬のおかげで、数千年の寿命を保ち、それから天に昇った」

などという話をして、皇帝陛下やそのほかの金持ちを釣るわけだ。いまか

ら二千年も前の前漢の時代には、『列仙伝』とか『神仙伝』といった、仙人の簡単な伝記をまとめた本が書かれてるんだから驚きだね。

これらの本に書かれた仙人はといえば、まあ後世の空想の産物でしょうね。もちろん太古の時代に、仙人が本当にいたかどうかは、誰も確かめるすべもないけど、皇帝に不老不死を教えた自称仙人がみんなインチキだったから、やっぱりあてにならないなあ。ひとりくらい本物の仙人がいてもおもしろいんだけどね。

さて、そういった仙人への信仰は、民衆のあいだでも根強いんだ。やがて『老子』『荘子』などの哲学から発達した道教（中国の民間宗教）が、この仙術と結びついて、おたがいに発展するんだよ。ヨーロッパで魔術が本にまとめられるのは、ルネサンスの時代だけど、中国では千七百年ほど前の晋の時代に、『抱朴子』という、仙術の体系をまとめた本も出てるんだ。中国は神様よりも、仙人のほうが偉い国なんだよ。

第182夜 神を生みだす大戦争

「なるほど、仙人というのは、なかなかすごそうですね。となるとこうですか、黒田さん。中国風ＲＰＧでは、仙人を悪い魔法使いにして、娘をさらわせて……」

「こらこら、また西洋風ＲＰＧの感覚でものをいうんだから。中国の仙人は、欲望を断つことにより、その霊力を得るんだぜ。そんな仙人が、なんで若い娘をさらうんだい？」

「うーん、おもわず色気に迷ったということでは？」

「それじゃ『今昔物語』に出てくる久米の仙人だよ。あの仙人は飛行中に、女のふくらはぎを見たら、空から落ちてしまったじゃないか。やっぱり女の色気に迷うと、霊力がなくなってしまうんだよ」

「だめですかねえ」

「うん、それにこれらの仙人は、中国においては、じつは神様と同じように扱われているんだ。だから悪い魔法使い扱いなんてとんでもない」

「え、仙人は神様なんですか？」

まあ、いろいろな説があるけど、どうも中国には、天界・仙界・神界・人界という、４つの世界があるらしいんだ。このうち天界には、前に話した黄帝とか神農とか伏羲とかが住んでるし、仙界には老子をはじめとする、多くの仙人がいるんだ。そしてこのふたつは、ほぼ同格だというんだよ。

「老子っていうのは、さっきも出てきましたよね」

「ああ、そうだね。でもさっきのは本のことだよ。老子にかぎらず中国の昔の思想家は、自分の名前と著書の名前が、だいたい共通なんだ」

「へえ、変な慣習だなあ。しかし天界と仙界が同格なのか。それに人界があって……あれ、黒田さん、この神界というのは何ですか？」

「それがちょいとややこしいんだ。じつは『封神演義』という書物があってね……」

この『封神演義』は、いまから三千年ほど前の、商（殷）王朝が滅びて周王朝が成立した、革命戦争を小説にしたものなんだ。しかし同じ『演義』といっても、まだ歴史小説に近い『三國志演義』とはちがって、中身はほとんどファンタジー小説だよ。

なぜかというと、この商と周の戦争に乗じて、仙界の仙人たちが、神界というのを創設しようとするんだ。しかし神にするには、死んでもらわなくてはならない。つまり異端の仙人や、仙術をかじった人間たちを、まとめて粛清しようとしたんだよ。

こうしてお話では、商と周の戦争よりも、仙人どうしの戦いが延々と繰り広げられるんだ。とはいえ、ハデな魔法じゃなくて、宝貝（パオペエ）と呼ばれる、いろんなマジックアイテムが飛び交う戦いなんだけどね。そして周王朝が成立して、365人の神が封じられて、神界ができ上がったというわけなんだ。かなりむちゃくちゃな話だけど、中国の小説の中ではかなりＲＰＧっぽくて、使える作品じゃないかな。

「うーむ、それでわかりましたよ。だから神界のほうが、天界や仙界よりも下なんだ」

「そういうこと」

「そうなるとさっきの若い娘をさらう魔法使いの役は、神界にいる神様や、その予備軍である、仙術をかじった人間ですかね」

「まあ、そのあたりかな」

「しかし〝神にするには死んでもらわなくちゃならない〟というのは、ちょっと恐ろしい思想ですねえ」

「でも、死んだら神に祭られる、というのは、日本の神社に祭られた神様とだいたい同じだよ」

「あ、そうか。それでだ！」

「どうしたの？」

「いや、このあいだ友人とカードゲームをやってたら、ひとりが突然つぶやきましてね……」

「なんていったんだい？」

「○○君も、そろそろ神に封じてやろう！」

「それで、どうした？」

「全力をあげて攻撃をして、相手を滅ぼしてしまいましたよ！」

「なるほど、神になったわけだ。じゃあ、こんどから線香を用意しておいて、滅ぼされた人を拝んであげなさい。何かご利益があるかもしれないよ」



RPGの王国 メルアレード



構成／冒険企画局

「風はやわらかく吹いてみんな行った。光は硬く射してみんな行った。山は動かずみんな行った。谷はやさしくよろこびみんな行った。雷鳴は激しく去りみんな行った。海は深く深くみんな行った。でも闇は軽いのでみんな飲み込まれてしまった」
(『世界の果ての向こうの歌』／パーシーの星観の砦にある『世界の果てが見える石』に刻まれた文字のなかに見つかる歌です)

国王あいさつ

かつら「さて、今月は城にも大勢の客が来ているようだなあ」
レアン「新国王に、祝辞を述べにまいりました(福島県・遊剣士)」
フィール「王国に布教にやってまいりました(長野県・小鳥さん)」
ライサ&セレン「わたしたち、メルアレードに忠誠を誓います!(愛知県・LEST ASS☆)」
わきあか「なんか、ずいぶん盛り上がってるなあ……しくしく」
タージット「お気を強く持たれよ。国王は、わきあか陛下ただひとりでごじゃりますぞ(愛知県・MOK)」
わきあか「そ、そうか? よ〜し、いつか復権してやるからなっ!!」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「RPGの王国メルアレード」係まで♡

年中無休のアイテムショップ マジカル・ランプ



★ウィズ・ボール
★トレボー戦役

待ちに待った春休みだ。もうみんなウズウズしてるんじゃないかな? 今回もそんなときにうってつけのアイテムを用意したぜ。

コンピュータRPGの老舗(しにせ)といったら『ウィザードリィ』(ウィズ)。そのテーブルトーク版のRPGがあるってことは知ってると思うけど、今回それのキャンペーンシナリオ『トレボー戦役』が出た。

『トレボー戦役』は、狂王トレボーの野望を軸に3冊の地域別シナリオに分かれており、重宝するマスタースクリーンもついているスグレもの。

そしてサブシナリオにも出てくるエセルナートでの人気スポーツ『ウィズ・ボール』も発売された。

『ウィズ・ボール』はRPGではなく、ウィズお馴染(なじ)みのキャラクターたち(コボルト、ワードナなど)を使って遊ぶカードゲームなんだ。

ルールは野球とほぼ同じなんだけど〈乱闘〉、〈事件〉なんてものもあって、ひとすじ縄(なわ)じゃいかない(選手が5人以下になったら負け)。オリジナル・チームもつくれるので、かつら軍VSわきあか軍なんてのも楽しいかも。

おひとついかがかな。

今月のプレゼント

キャンペーンシナリオにカードゲーム、どちらも捨てがたいなあ。各3名で計6名にプレゼントしよう。いつものとおり、上記のあて先に応募してくれ。

今月の評判アイテム

◎さあて、今月の商品はお気に召したかな? そのほかにも、こんな商品が人気を集めてるぜ。

●『WARES BLADE』はVery Goodだぜっ!!!
〈滋賀県／竹田英哲〉

●『ソードワールドRPG』は、絶対におもしろいんだいっ!
〈三重県／鈴木ぴほみん〉

●バ……バッキャロー! RPGは『T&T』だよっ!!
〈北海道／ドラゴンちかまる〉

◎おいおい、店内であんまり騒がないでくれよな……。



◀埼玉県／ふるだぬき



◀埼玉県／NANAKEN

イラスト／大野真実、わきあかつぐみ

 ★『トレボー戦役』5800円(税別)、『ウィズボール』2500円(税別)／問い合わせ アスキー☎03-486-7111

冒険酒場 なるほど亭!!



◀神奈川県／L.C.M.

看板娘せいぞろい♡



その他にも、ちょっと紹介しよう。上左から、〈福島県／Mr. 弁当〉〈大阪府／ありたろう〉〈埼玉県／かめさく〉、下左から〈奈良県／とおみ・なお〉〈愛知県／魔法的鎧〉〈大阪府／大谷洋行〉の推薦だ

いや〜、みんな見てくれよ。この看板娘の応募者たちを。
どの娘もみんなかわいい子ばっかりで、ひとりにしぼるのは気がひけたんだが、とりあえず今月は、L.C.M.君推薦のティムちゃんに決定だ。たったひと月だけだけど、しっかり働いてくれよな。
さて、来月はどんな娘がやってくるか、楽しみなことだぜ。

先輩の助言（読者リポート）

●話題のハーフ問題について。RPGについて、何か忘れていることがありません？　僕もはじめは遺伝子が何だのと表をつくっていましたが、途中で気がついたのです。RPGは人と人の話し合いのゲームであり、空想の世界での物語なのです。その空想世界に現実世界の優性遺伝などを持ち込んでどうするんですか？　やっぱりこういうことは、マスターとプレイヤーとの話し合いで決めるべきではないでしょうか？

〈兵庫県／魔法剣士ラングフィール〉



▶千葉県／匝瑳羅亜

◎『自由』と『秩序』、どちらを尊重するべきか……。

別の意図で送られてきたハガキなんだけど、ここに載せちゃいます。こんなカップルもファンタジーならではですよね

●皆さんは、ハーフについて重大なことを忘れていませんか？　魔法によって合成したものも〝ハーフ〟なんですよ。これなら、大半のハーフは可能だと考えられます。

〈東京都／村上幸一〉

◎そういえばそうだね。うんうん。

★　★

●2月号の、『マスターをうまく演じる方法』についてですが、僕はまずリプレイ集を読むことをすすめます。そして、〝感じ〟をつかんでしまえばいいと思います。

〈静岡県／トラップマスター〉

◎コンプ読者なら、『クリスタニア』を読んでいるんだから、参考になるはずだよ。

●方法としてはいろいろとありますが、市販のシナリオ＆モジュールを2〜3回やってから、自分で小さなものをつくるようにしたほうがよいと思います。

〈神奈川県／女魔術士　ジェバ＝ロイラ〉

お二人とも、幸せそうですね



▲兵庫県／上杉あきら

●みんなの意見に反するかもしれないけど、モジュールは使わないほうがいいと思う。モジュールは先ができすぎていて、自由がきかないからです。

〈宮城県／風邪〉

◎モジュールで練習するのもいいけど、頼りすぎてもいけないということですね。

●は〜い、みなさん。わかりましたか？　では、今月はこれまで！

〈宮城県／風の盗賊フィン〉

◎ありゃりゃ……セリフをとられてしまった。それでは、来月も楽しい解答＆レポートを待っていますよ！

新米の質問（公開質問）

●質問です。ズバリ最強のモンスターとは、いったい何でしょうか（マジで考えると眠れなくなりまっせ）？

〈神奈川県／疾風怒濤〉

◎やっぱり、最強のモンスターといえば、〝シメキリモンスター〟だと思うなあ。

★　★

●ど〜したら、RPGをやっている人を見つけることができるんですか？

〈東京都／牛魔王〉

◎最近は、妙な質問ばっかりくるなあ。RPGを用意して、「さあ、これを踏んでみなさい」ってのはどうでしょう？

★　★

●よく童話なんかで、〝ほうきに乗った魔女〟が出てきますよね。あれをRPGで表すには、どうしたらいいでしょう？　速度、乗れる人の量、乗れるための条件、etc.…。誰か教えてください！

〈滋賀県／オタッカーSIN〉

◎魔女がパラソル乗ってきた〜♪　ふたりでパラソル食べちゃった〜♪　って歌知ってます（解答になってないってば……）？　それじゃあまた来月お会いしましょう!!

おっこちて、ケガしないようにしましょう



◀京都府／Kite

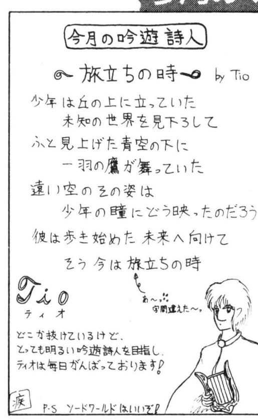




▲東京都／吉井徹
よかったねぇ、こんなに目立てて……

さあて、RPG笑劇場ファンのみなさま、おまたせしました。今月は、待望の"コママンガ"特集です。たくさんのハガキが届き、どれもみんな力作で選ぶのが大変だったけど、今回はそのなかから10話を一挙掲載！

今月の♡ 吟遊詩人



◀神奈川県／疾風怒濤
とても かっこいい歌ですね

第1話 ▼熊本県／およたま



はりきる新妻…ってとこかな？
こーの幸せものっ！



そ～いう冗談はやめなさいってば

第2話 ▲宮城県／カウボーイ

第3話 ▼兵庫県／騒々主



オチがきいてるぜっベイビー!!
タイトルもしぶいぜっ!!

第4話 ▼大阪府／STALK



ミノタウロス語で歌えばよかったね

第5話 ▼神奈川県／磯田晃



↑ありがちなお話……くじけずがんばれ！

第6話 ▼東京都／E.D.S.



➡もうオチがバレたな……ってのがいいね

第7話 ◀大阪府／ああぁぁ大谷



ゆ、夢に出そう……

第8話 ▼千葉県／銀淑



やっぱ、こっちがいいよね♡

第9話 ◀兵庫県／サクラちるもんか！



今回の大賞に決定!!

『レムリカ銃士隊』当選者発表!!

最近では、プレゼント応募ハガキにも、ウケをねらったものや、気合いの入ったものが増えているのがうれしいですね（イラストの有無は当選に関係ないけどね）。さて、当選者は……

北海道／AGM
広島県／大林幹根
高知県／茶毛茶利安
宮城県／がぁどらぁ
東京都／蒼貴鷹
の5名です！

こら！ 勝手に持っていっちゃダメだってば！



北海道／AGM▲

次はフリートーク特集！

今回のコママンガ特集はいかがでしたか？ 楽しんでもらえたでしょうか？ 来月は、文章投稿による、フリートークの特集です。イラストやコママンガなど、絵の苦手な人は、これをチャンスに、いいたいことをぶちまけちゃいましょう！



P.Q.後半に突入!!

読者ハガキにすべてをたくし、こよいも始まるパラレル・クエスト。第4弾「洞くつ編」のスタートだっ！

1

前回、王都メルアレードで得た情報により、君はさっそく洞くつへと向かった。途中、せっかくもらった馬に逃げられるというハプニングもあったが、とりあえず、洞くつへとたどり着く。
さあ行くぞ!!
→**2**へ



▶大阪府／天野良

2

はりきって洞くつに入ったのはいいが、いきなり迷ってしまった。
うう〜ん。これはこまったぞ。
とにかくうろつく→**3**へ
ひきかえす→**11**へ

3

そこには少年が、杖を片手に立っていた。少年は君に、「ゾンビに気をつけて」と、忠告してくれる。
東の穴へ進む→**6**へ
西の穴へ進む→**7**へ
南の穴へ進む→**8**へ



▶埼玉県／葉葱ま！

4

ドワーフの老人が、かくし部屋を発見した。そこでは、美しい妖精が瞑想している。エルフの娘が一緒なら**9**へ進んでよい。いないのなら、いくら声をかけても妖精は反応しない。
あきらめて**7**にもどろう。



▲兵庫県／高島大

5

う〜ん。出口はいったいどこなんだろう。
困った困った……。
北の穴へ進む→**6**へ
西の穴へ進む→**8**へ
南の穴へ進む→**10**へ

8

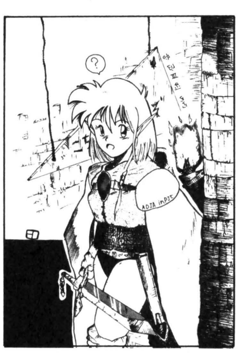
洞くつは果てしなく続く。まるで、奈落の底まで通じているかのようだ。
さて、どっちに行く？
北の穴へ進む→**3**へ
東の穴へ進む→**5**へ
南東の穴へ進む→**10**へ
北西の穴へ進む→**7**へ

7

通路は3つに分かれている。もし、ドワーフの老人が一緒なら**4**へ進むこと。いないのなら、さらに進むしかない。
南の穴を進む→**11**へ　東の穴を進む→**3**へ
南東の穴を進む→**8**へ

6

君は、エルフの娘と出くわした。「やっと会えた。あなたを捜していたのよ♡」以後、彼女は君と行動を共にする。ここに2回以上来ているなら、ここには誰もいない。
西の穴を進む→**3**へ
南の穴を進む→**5**へ



▶青森県／橋本裕志

10

突然、ドワーフの老人が現れたぞ。以後、彼は君と行動を共にする。ここに2回以上来ているなら、ここには誰もいない。
北の穴を進む→**5**へ　西の穴を進む→**11**へ
北西の穴を進む→**8**へ

▶北海道／ドラゴンスレイヤー



9

「もちろん信じます。だって、私も妖精の一種ですもの」エルフの娘の解答に満足した妖精は、あなたの願いをひとつだけ、かなえてくれる。
あなたは、この洞くつから出してほしいとお願いした。
→次回予告へ



▶高知県／水仙

11

どえぇぇ〜っ!? ゾンビはゾンビでも、ドラゴンゾンビじゃないか!? 君は、ドラゴンゾンビのブレスによって、まっ黒コゲになってしまった。残念無念……。
〔END〕



▲神奈川県／はるか凱

次回予告



◀広島県／高野天野

よく考えれば、もとの世界に帰れるように願えばよかったという話もあるが、君はとりあえず洞くつを脱出した。新たな仲間をつれて、次なる「迷宮編」へと進むのだ！

クロちゃんケイちゃんの おせーてあげる♡



冒険にも終わりがあり、ゲームにもエンディングがある……しか〜し、「おせーてあげる♡」は不滅なのだ！　読者の皆さんのお便りがあるかぎり。今月もい〜っぱい、情報があって、㊔はシアワセなのであった。というわけで、読者がつくるパソコンゲームの情報・Q&Aコーナーのはじまりだぁ。来月もたくさんのお便り、お願いしまーす!!

AVG QUESTION

スナッチャー

コナミの『スナッチャー』でわからないことがあります。ギブソンが使っていた中国人のタレコミ屋のナポレオンとビデオフォンで話すと合言葉を聞いてきます。合言葉は2種類あって「百日」と「革命は」と聞いてきますが、まったく意味がわかりません。スナッチャー本部の人には全員聞きまわりましたがわかりません。カトリーヌやジェミーに聞いても、やっぱり、わかりません。お願いだから、教えてくれ!!

〈京都府綴喜郡・山口恭弘〉

やあ、なかなか詳しい質問の仕方で、キミの状況がよくわかったぞ。キミがやってないことがまだある。コンピュータにたずねてないだろう？　「ナポレオン」と入力してみると、あのナポレオン・ボナパルトについての歴史的講義が出てくるのだ。たーっぷりと文章が続くんだが、注意深く見てれば、ちゃんと合言葉の部分は目立つ色つきで出てくるぞ。さあ、さあ、それではコンピュータの前まで走っていってみよー!!

『スナッチャー』をやっているのですが、カルテをナポレオンに見せて、解読してから先へ進みません。本部にはいま、だれも人がいません。まず、メカニック室を先に調べて紙きれとマッチを見つけました。その後、局長室に行き、絵の細工も見つけましたが、そこからはぜーんぜん進みません。何かやり忘れているものがあるのでしょうか？　教えてください。持ち物はJUNKER証、持ち金、ジェミーの写真、マッチ、メモ書き、映像メモリー（リトルのメモリー、寺院、赤の広場）です。局長室でやることを詳しく教えてください。

〈静岡県駿東郡・稲葉和雅〉

おやおや？　ひととおりやってるみたいだがなあ。カルテは、ナポレオンから読み方を聞いただけでなく、解読までしたんだろうねえ？で、ひととおりやったのなら、電話があるはずなんだ。病院についての情報がね。それを聞いても、まだグズグズ局長室で悩んでいるのかね？　だったら、さっさと病院に向かえば、新たな展開があるはずじゃ。少年よ、悩まずに行動せよ！　さすれば、扉は開かれんじゃ!!

RPG QUESTION

ワンダラーズ フロム イース

『ワンダラーズ フロム イース』の質問です。いま、ティグレーの採石場にいますが、へんな男から「縦穴の右上の倉庫から早く剣を取ってこい」といわれました。あのアスレチックみたいなところを探しても、どこにも横穴のようなところはありません。倉庫のカギは持っていますので、後は倉庫はどこにあるのか、わかればいいだけです。どうか場所を教えてください。

〈兵庫県姫路市・THE出歯の友〉

そうでしょ？　あそこって悩むわよねえ。㊔は横で、「ふつう、わかるよー」なんて冷たいことをいってるけどさ。キミの探した場所は正しいの。あの、バックに滝が流れていて、階段と踊り場が続いている場所の右のガケを上っていけばいいわけ。ただ、あそこってだんだんまっすぐのガケになっていって、もう、これ以上は上にいけないように見えるのよね。ワタシなんかも、ジャンプがへただから、そこで思わずあきらめそうになったわ。だけどね、ジャンプの練習をして、上手にタイミングをとれるようになると、もっと上までいけるのよ。そうすると、上のほうに横へ続く通路があるからね。では、ジャンプの練習、はじめ。

ルーンワース

こんにちわ、ケイさん。ボクは『ルーンワース』を無事終えたのですが、見損ねたイベントがあって、気になっています。それはミリムの成人の儀です。いったい、どうすれば、あのイベントは見れるのでしょうか？　見るための方法を教えてくださ

い。お願いします。

〈広島県広島市・ミリムのファン〉

うーん、あのイベントは見るのがなかなかむずかしいのよ、ふつうにやってるとね。ポイントは日にち。首飾り探しのクエストを引き受けた場合は、見つけて届けてから約1週間後が成人の儀。クエストを受けなかった場合は、クエストを拒否した日から成人の儀までがかなりあるので、ややこしくなるわね。まあ、確実に見るには、首飾りを見つけて届けたら、毎日、サイアの宿に泊まっては王宮にミリムのご機嫌うかがいにいっていればいいんじゃないかな？　なお、成人の儀の当日、町の人と話すと、今日はミリム様の成人の儀が行われるという、うわさ話も出てくるわよ。

XZRⅡ

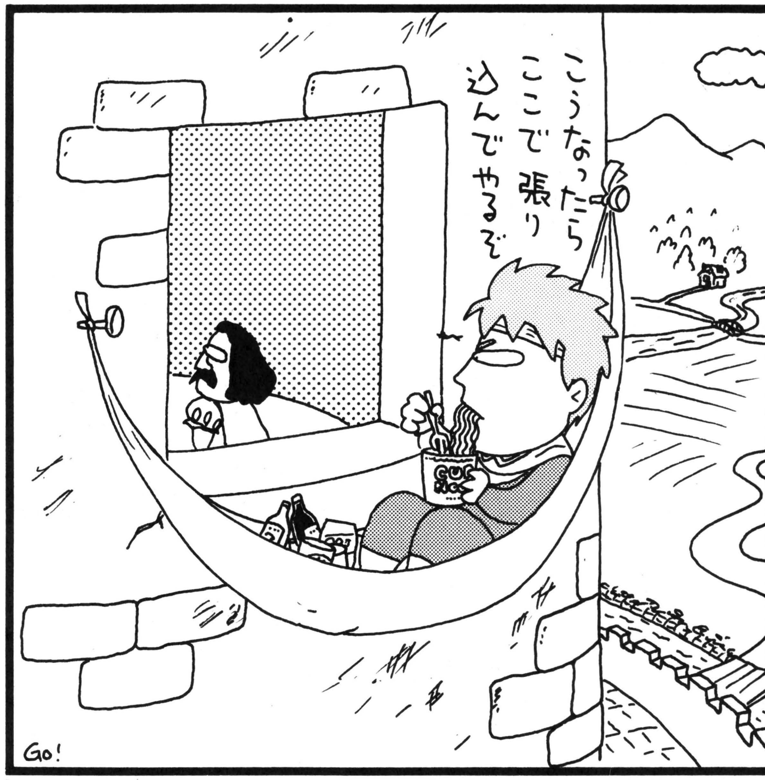
初めまして。いま『ＸＺＲⅡ』をやっています。４面の日本で仁寛を助けたいのですが、どうしたらいいのかわかりません。牢獄のカギとツルハシは持っているのですが、カギを使っても牢の扉が途中までしか開かず、助けられません。ツルハシの使い方もわかりません。レベルばかりがどんどんあがってしまうだけで、ぜんぜん先に進めません。いったい、どうすれば助けられるんでしょうか？

〈千葉県旭市・植田賢司〉

仁寛のいる牢の前でばかり悩んでいてもだめよー！　表がだめなら、裏を探せ！　牢のカギを持って、あちこちまわってごらんなさい。ほかの牢に入ってみると、どこかにツルハシで穴が掘れる場所があるわ。そこから、仁寛のいる牢へと穴を掘っていけば、たどりつくことができるの。

エメラルド・ドラゴン

『エメラルド・ドラゴン』で教えてください。３月号の付録を読んだら、キルデールの町で、ミスラ・ミフル峡谷の地図が手に入ると書いてありましたが、どうしてもボクは見つけられません。いまパーティはアトルシャンとタムリンとファルナとハスラムです。オヴィングストンの洞窟とス



ローシュの洞窟のクエストは終えて、いまキルデールの町にいます。よろしくお願いします。

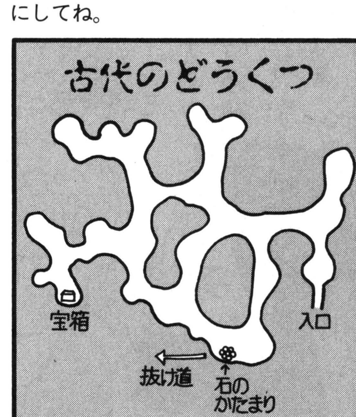
〈東京都太田区・恵　敬子〉

残念！　そこまでいってしまうと手に入らないわあ。もう少し前のところでセーブしてなーい？　最初に町に着いたときに酒場にいくと、よっぱらいが地図を売ってくれたのよね。このゲームでは話が進むと、町での会話もどんどん変わるでしょ？　だから、どこの町でも着いたら、ひととおりすみずみまで歩いて、みんなと話しましょう。後で、じゃ間に合わないこともあるからね。まあ、この地図はなくても、それほど困らないわ。本誌の連載を読んでさえいればね。

いま、ボクは『エメラルド・ドラゴン』をやっています。大カシャ島に来て海のミコに会い、禁断の洞窟から青白き古文書を取ってきて、古代の洞窟から秘宝も取ってきましたが、その後がわからなくて困っています。古代の洞窟からマルギアナへ抜ける道が見つかりません。海のミコは抜け道を開けたというのですが……。どうすればいいのでしょうか？　ほかに何か、この島でしなければならないことがあるのでしょうか？

〈福岡県筑紫郡・四枝英明〉

みーんな悩んでるのよ、ここは。キミだけじゃないから、安心して。富山県の清水君、千葉県のアトルシャン君からも質問が来たわ。そうなのよね。このゲーム、ここまでは相談コマンドを使えば、たいていわかったのに突然つっかえるから、自分が何かやり忘れているのでは、と不安になるでしょうね。単に、抜け穴が物陰になって見えないところにあるだけなのよ。場所は、地面を注意深く見ていけば、石がかたまって置かれているところがあるから、すぐにわかるんだけど。念のためマップもつけておくから参考にしてね。



♡H♡ QUESTION

晴れのちおおさわぎ

あのぅ『晴れのちおおさわぎ』で質問があります。序盤で幽霊事件の犯人を捕まえたまではよかったのですけど、そこから進まなくなってしまいました。図書室にいた舞妓先輩はどこかに行ってしまって帰ってこないし、舞妓先輩のおじいさんは家に戻らないし……どうしたらいいのかわかりません。どうか教えてくださいませ。お願いします。

〈三重県四日市市・岡崎　悠〉

たしかに序盤はトントン拍子で進むけど、その調子で最後までいけると思ったらアマい。ここはこのゲームのチェックポイントみたいなもので、たんねんに聞き込みをしなきゃいけないんだ。対策を箇条書きにしてみよう。

1. 美枝子、理恵、綾香、好美に幽霊について聞いてみる——みんなの幽霊体験と好美が見た幽霊についての話を聞ければＯＫ。
2. オカルト研究会にはこまめに顔を出して話をする——こっくりさんがヘンな返事をするようになればＯＫ。
3. 校長室、体育館の裏、体育倉庫、延陪山警察、延陪山城跡、林道にも行って調べてみる——メッセージを繰り返すようになればＯＫ。
4. １～３をひととおり終えたら生徒会室に戻ってよく考える——生徒会室に戻ったときに「もうこれで十分調査したんじゃないかなあ」とメッセージが出れば、新たな展開が開けるのだ。このメッセージが出なければ、１～４を再度確認すること。

この４つをこなせば、舞妓先輩のおじいさんと話ができるようになり、先へ進むことができる。それでは、はりきっていこー！

㊙TECHNIC

きゃんきゃんバニー

PC-9801／PC-8801SRシリーズ

5人の女の子すべてを×××できる㊢技を見つけました。方法は以下のとおりです。

1. ひたすら話などをしてLOVEメーターを半分以上に上げ、ブラジャーまで脱がします。
2. このときに体力が３以上あれば、キスか愛撫で体力を２にします。
3. この後、最後の一枚を脱がせても、自分の体力は減らないので×××できます。

〈愛知県名古屋市・春山保範〉

ひょっとしてこれはバグなんでしょうか？　ま、なんにせよ×××できるんだからオイシイ㊢技だよね。

キャンペーン版大戦略Ⅱ

PC-9801シリーズ

隠しコマンドを見つけました。工作車の行動メニューのなかに「工事」がありますが、これを選ぶときにCTRLかGRPHのキーを押しながら選ぶのです。平地でやった場合は「道路工事」、道路のとなりなら「道路爆破」、川のとなりなら「架橋工事」が選択できるようになります。

〈長野県松本市・TACS〉

これを見て“懐かしい”と思った大戦略マニアも多いよね。「帰ってきた裏技」といったところかな。河川が多くて攻略が難しいマップに使うといいぞ。

キャンペーン版大戦略Ⅱ

PC-8801SRシリーズ

隠しコマンド（？）を見つけました。ゲーム中にSHIFTを押しながらHOMEを押すのです。押すたびにカーソルが各国の首都の上に移動します。ちなみに『スーパー大戦略』、『マスター　オブ　モンスターズ』でも使えます。

〈香川県高松市・フォン・ドラング〉

ゲーム中に首都付近の状態を見たり、移動することがよくあるよね。そういうとき、これを知っているとてもラクなのでありました。

エメラルド・ドラゴン

PC-9801シリーズ

サブシナリオへの入り方を見つけました。やり方は、まず魔王ガルシアを倒し、すぐにエルバート城へ行きます。この後マルギアナの町へ行き、サギーのおじと話をすると、サブシナリオ「サギーの章」が始まります。また、バールシーの町の南の森の下の浜辺でミスティーナと話すとサブシナリオ「ミスティーナの章」が始まります。

〈青森県八戸市・伊達　勉〉

ノーマルのシナリオを終わらせるだけでもタイヘンなのに、サブシナリオまで見つけるとは……アンタはえらい！（死語）

エメラルド・ドラゴン

PC-8801SRシリーズ

経験値を稼ぐのにいい場所を見つけました。場所はホルスの



地下牢です。ここにはスィングという敵が出てくるので、こいつをバシバシ倒しましょう。すると65000ポイント以上の経験値が得られるので簡単にレベルアップできます。

〈神奈川県横浜市・稲野勝義〉

ちなみに、レベルが136!! くらいになると、この敵は出てこなくなるみたい。

エメラルド・ドラゴン

PC-8801SRシリーズ

隠しコマンドを見つけました。E、Dキーを押しながらオープニングディスクを立ち上げるだけです。成功するとバショウハウスからのメッセージを見ることができます。
おまけ：エンディングのスタッフ紹介が終わったところでCTRLキーを押すと、またスタッフ紹介を見ることができます。

〈千葉県船橋市・青木義行〉

先月号でエメドラの隠しモードを紹介したけど、こーいうのもあったのか。今月はエメドラ特集みたいになったなあ。

エメラルド・ドラゴン

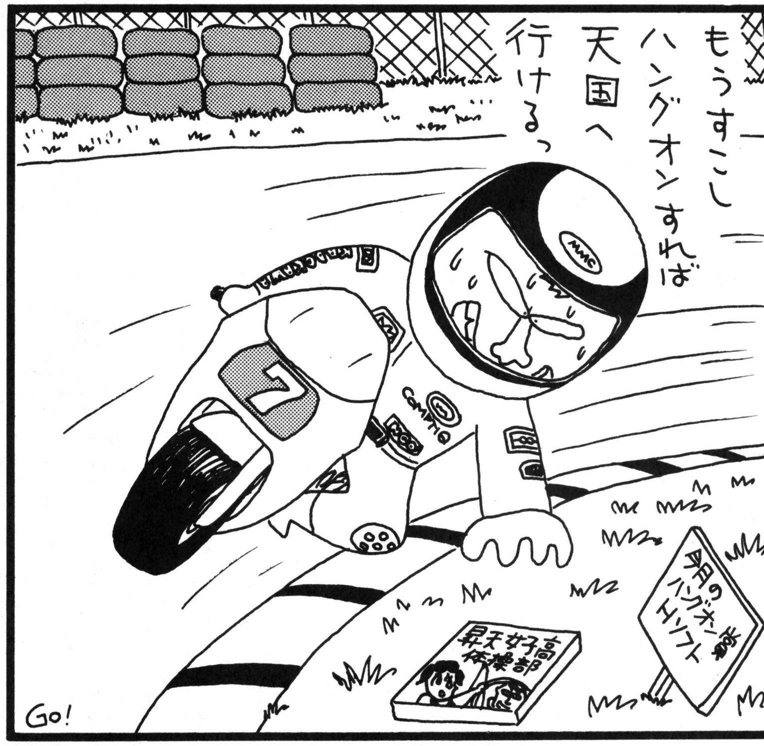
PC-9801シリーズ

ミュージックモードを見つけました。方法は以下のとおり。

1. MS-DOSを立ち上げます。
2. ドライブ2にエメラルド・ドラゴンのビジュアルディスク（オープニングディスク）を入れます。
3. B：[リターン]
4. DIR/P [リターン]（ここでファイル名を覚えておきます）
5. CKMUS ファイル名 [リターン]
   これで曲が聴けます。何かキーを押すとMS-DOSのプロンプトに戻ります。5の書式は「CKMUS(拡張子.Sのファイル名-オプション)」です。もちろん音源ボードがなければ聞けませんのであしからず。

〈滋賀県守山市・中野哲也〉

コマンドの詳しい使い方については、TYPE README.DOC [リターン] と入力して、説明をよく読むといいぞ。



スーパーハングオン

X68000

隠し（?）ゲームを見つけました。このゲームをする方法は、

1. システムディスクを起動する。
2. ドライブ0にゲームディスクAを入れる。
3. CD ^_^ [リターン]
4. CR [リターン]

これでゲームが始まります。自機の操作はテンキーの4、6です。詳しくは4の後、TYPE CR.DOC [リターン] としてください。

〈愛知県岡崎市・本田宗生〉

このへんな"^_^"は、隠しゲームのための専用ディレクトリみたい。というわけで、このゲームを終了するにはCTRLキーを押してね。

スーパーハングオン

X68000

ミュージックモードを見つけました。入り方は以下のとおり。

1. システムディスクをドライブ0、ゲームディスクAをドライブ1に入れ、立ち上げる。
2. B：[リターン]
3. PATH BGM [リターン]
4. BGM-DEMO [リターン]

何かキーを押すたびに曲が変わります。

〈埼玉県川越市・藤島　稔〉

レースで選べるBGMはどれもノリのいいものばかりなんだけど、うまい人でないと最後まで聞けないんだよね。それを考慮してミュージックモードをサポートしてくれているSPSさんに感謝！

ドラゴン・ナイト

PC-9801シリーズ

ミュージックモードを見つけました。まずドライブ1にディスクBを、ドライブ2にディスクAを入れて立ち上げます。「おまけでぃすく」の文字が出たらESCキーを押してください。これでミュージックモードになります。リターンキーを押すたびに曲が変わります。

〈鹿児島県鹿児島市・冬樹俊〉

『ドラゴン・ナイト』は「おまけでぃすく」で一度といた画面を見られるので何回でも楽しめるよね。それにしても最近のゲームには必ずといっていいほど、ミュージックモードがありますねぇ……と、フォローまで書いてきてくれた冬樹くん、細かい気づかい（?）ありがとう。

平成二年度

新人ライター 編集アシスタント 大募集!

さてと、今年も恒例(?)の新人ライター大募集をとり行うのである、うんうん。さらになおかつ、編集アシスタントなんぞとゆー新職種も大募集をかけてしまうのだ、エッヘン。まあ、よーするに、キミもタダただコンプティークを読んでるだけの立場から、ワシらと一緒にコンプティークを作ってみんかねっつー、オイシイ(?)話なんじゃよ。こっちのミ〜ズはアーマイぞーてなわけだな。以上、礼。



コンプティーク

イラスト／中野　豪

《ライターの仕事》

SOFT EXPRESSなどの新作紹介をはじめ、毎月の特集記事、How To Win、特別付録と、ゲームに関するあらゆる文章を書いてしまう、気楽なショーバイなんである。

《編集アシスタントの仕事》

文章を書くのはちと自信ないけど、ゲームを解くのなら誰にも負けない。異常に記憶力が良くて複雑なダンジョンも一度で覚えられる。などなど、いわゆる特殊技能を必要とする。しかし、まあ、ヘタだけどゲームが大好きなのよ、とりえはないけどとにかくマジメです、なんて方も大歓迎なんである。

《応募資格》

①年齢18歳以上（高校生は不可）
②東京近郊在住（具体的には、JR線市ヶ谷駅そばのコンプティーク編集部に１時間くらいで通える人）
③パソコンを所有（ファミコン、PCエンジン、メガドライブのみの所有者は不可）
※ライター応募の方は以上３点の条件に、編集アシスタントに応募の方は①②の２点の条件に自信を持って「ウン」と答えられる方に限ります。

応募要項

《ライター》

履歴書と作文を同封の上、コンプティーク編集部へ郵送のこと。履歴書の余白に所有するパソコンの機種名および、これまでにプレイした主なゲーム名を記入してください。作文のテーマは「ゲーム・レビュー」。パソコンゲーム（新作、旧作を問わず）の紹介、あるいは批評を400字詰原稿用紙２〜３枚にまとめてください。

《編集アシスタント》

履歴書をコンプティーク編集部に郵送のこと。

●応募締切りは1990年５月７日（当日消印有効）

●選考結果については、６月末日までに郵便、あるいは電話にて通知いたします。

※今回の募集、および選考結果について、電話等にての問い合わせには応じられません。ご了承ください。

●応募のあて先

〒102 東京都千代田区九段南４-７-16市ヶ谷ＫＴビル
角川書店コンプティーク編集部
「新人ライター」係
「編集アシスタント」係


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
第二部完結!!
隠されたジェネレイターの全容は!?
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
第十六話

PART 1

THE BIG GENERATOR!

イージィたちが落ちこんだのは、換気用のダクトだった。地上に出ている部分に雪がかぶさり、ちょうど落とし穴のように隠れていたのだ。ひき返すには金属製の壁面がツルツルすべるし、傾斜もきつすぎる。もし開口部までたどりつけたとしても、そこには武装した村人たちが、ナスターシャのしかけた爆薬で雪崩の下敷きになった仲間の復讐のために、目を血走らせて待ちかまえているにちがいない。

「下の洞窟に逃げるしかないみたいよ。それでいい？」

ナスターシャが、アタワルパとイージィの顔を交互に見つめて言った。

「〝神〟をさがす旅に出たときから、危険は承知のうえさ。われわれの先祖が唯一無二の守護神と信じてきたインカの神が、遠くヨーロッパの地にまでその足跡を残していたのだ。ネオ・クスコの連中は信じないかもしれないが、わたしは真実を見届けずに帰るわけにはいかない」

アタワルパはキッパリと言いきった。彼の目は、足元の暗闇にチラチラかいま見える不思議な模様をひたと見すえていた。彼の言う『真実』とは、もちろんその魔法陣のことである。

イージィにも異論はなかった。謎の魔法陣の正体が、いよいよつかめるかもしれないというのに、今さらしりごみしてはいられない。

リャカが最後に、確信にみちたアタワルパの横顔を見あげ、それから大きくうなずいた。

10分後、イージィ、アタワルパ、リャカ、ナスターシャの４名は、換気口の金網をやぶってたらしたロープをソロソロとつたい、ついに金属製のバルコニーにおりたった。

アルプス山脈の地下に広がる冷えびえとした巨大な空間が、そこまで来てようやく彼らに全体の規模をとらえることを許した。闇を切りひらく光源がわずか数本の懐中電灯だったためばかりではない。〝ビッグ・ジェネレイター〟がその空間の中心にあって、かつ膨大な質量でもって視界の前面に立ちはだかっていたからだ。

「す、すごいですね……！」

リャカは、アタワルパの背後からおずおずとそれをぬすみ見た。

「ああ。これが魔法陣の全体像だったってことだな」

アタワルパが、イージィにむかって同意を求めるように言った。

イージィはうなずき返すのがやっとだった。

〝ビッグ・ジェネレイター〟は、実は巨大な球体だった。そしてそれは、そこに存在するというだけで、圧倒的な迫力を感じさせるのだった。

テレグラム・サムがビルカバンバでイージィに知らせてきた魔法陣の直径が、たしか16メートルだった。球体の頂上に描かれた魔法陣の図は、バルコニーの高さからでは平べったい帽子くらいにしか見えない。球の直径はその３倍――50メートルはありそうだ。

「さあ、のんびり見学している場合じゃないのよ。追われてるってことを忘れないでよね。あたしたちがここに入りこんだことは、すぐにばれるわ」

ナスターシャはつねに実際的で冷静だ。ビッグ・ジェネレイターの壮大さに目をうばわれることなく、テキパキと必要なことを指示した。

すぐに活動は開始された。ナスターシャは武器を、アタワルパは外部と通じる出入口を探すことになった。イージィとリャカにあたえられた仕事は、バルコニーの壁際にそって設置されている計器類や装置を調べ、役にたちそうなシステムを探りだすことだった。

「これ、何の機械かわかるかい？」

イージィが、電源の入っていない冷たい複雑な装置をポケットライトでひとわたり照らしだしてたずねると、その光の輪をジッと目で追いかけていたリャカがある機械のほうに駆けだした。

「どうした？」

「コンピュータです。配線の状態から考えて、これがこの場所全体のセンター・コントロール・システムにちがいありません」

そう言ってリャカがスイッチにのばしかけた手を、イージィはあわてててつかんだ。

「何をするんです。このコンピュータは、たぶん照明や警備システムもつかさどっているはずですわ。アタワルパさまたちの手間もはぶけるし、敵がどこから、どうやって侵入してくるかもわかるんですよ」

「それはそうなんだけど……」

イージィは、唇をかんでためらった。

「憶えているだろ。ウィーンでもちょうど同じことがあったじゃないか。サムは、コンピュータをあやつっているのがぼくらだと知って、ナスターシャにつかまえさせようとした。きみやアタワルパのことも、そのときひそかに調べられてしまっていたんだよ」

「で、でも、こんどはテレグラム・サムにアクセスしようとしてるんじゃありません。サムに気づかれるとはかぎりませんよ」

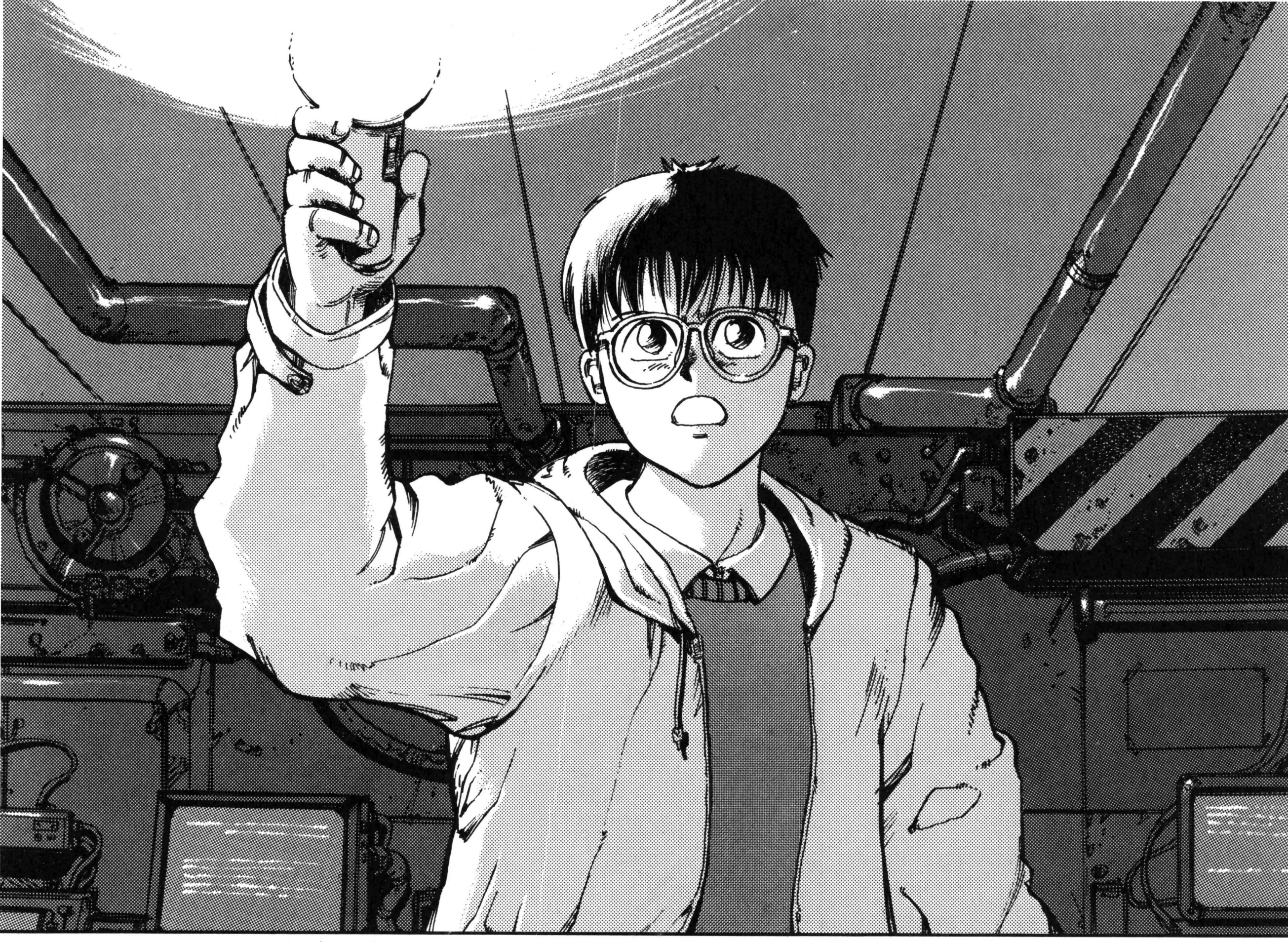
リャカの読みが正しいかどうかはわからないが、たしかにイージィは自分が気弱すぎるような気がした。

（そうだ、迷っているときじゃない。一刻を争うんだ。それに、どうしてもこの目でビッグ・ジェネレイターの姿を見ておきたい……）

イージィが手をはなすと、リャカはあらためてコンソールに手をのばした。ブンとかすかなうなりが生じ、パネルにさまざまな色のランプが点灯した。リャカが、モニターを見つめながらいそがしくキーをたたきはじめた。

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは、大多国籍企業の令嬢ルルの親探しに同行してインカ帝国の幻の都ビルカバンバで謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟を発見するが、ヴァルハラ建国軍と名乗るナチスの残党に追われ、仲間とはぐれるルル、メドウズ、ヨースケはマサチューセッツでサミュエルズ教授を救出し、イージィが見つかったオーストリアへむかい、一方イージィは、アタワルパ、リャカ、ナスターシャとアルプスの村に潜入。ヴァルハラ建国軍と戦って、第二のビッグ・ジェネレーターを発見するが……。



「まず、照明をつけますね」
リャカがつぶやいたつぎの瞬間、パッと目もくらむ明るい光がイージィたちの背後から射しそめた。地底の巨大ホールをぐるりととり巻く水銀灯も、ジジッとかすかな音をたてて見る間に青い光の量をましていく。
とっさにふり返ったイージィは、光のなかに浮かびあがったビッグ・ジェネレイターの威容にあらためて驚愕の目を見はった。
バルコニーから上に出ている部分は全体の3分の1ほどにすぎなかった。それだけでも小高い丘を見あげるような感じがする。魔法陣の描かれている部分から下は、各所の照明を映して青黒くにぶい光沢をたたえ、眼下の空洞へとつづいている。球体の最下部は床からわずかに浮いていて、周囲にもうけられた太い鉄骨の足場とそこからななめにのびるワイヤーで中空にささえられているのが見てとれた。
イージィは不思議な感銘にとらえられていた。
宙づりにされ、完全にむきだしになったビッグ・ジェネレイターは、ハイテク機器をはじめとする現代的な設備にかこまれていても、けっして古くさい感じはしない……というより、それらの設備をしのぐメカニックな精巧さとパワーを秘めているという印象をあたえるのだった。
（まるで、まわりの機械類がオモチャみたいだ。ビッグ・ジェネレイターはなんというか、そう、完璧な……！）
『機械』ということばを連想して、イージィはギクリとした。
（そんなバカな。ビルカバンバの魔法陣は、宮殿の基底部にしっかりとくいこんで、古代遺跡の一部としてそれなりに周囲と調和していたんだ。そんな古いものが、どうして……）
「イージィ、セキュリティ・システムが見つかりました。あっ、エレベーターがおりてきています」
リャカが悲鳴にちかい声で言った。
「停止できないか？」
「だ、だめです。もう……!!」
モニターがテレビカメラの画像に切りかわった。そこには、エレベーターからドッと走りだす大量の人影が映しだされていた。その目はどれも、憎悪でギラギラと異様な光をはなっていた。

PART 2
ヴァルハラ軍の突入

「ああ、だめ。もうだめですわ。助けて、アタワルパさまーっ！」
リャカはコンピュータをはなれ、フラフラとバルコニーの手すりのほうへ歩きだした。
「うろたえるんじゃない。泣きわめいたって、どうにもならないんだ！」
イージィは、とっさにリャカの手をつかんで引きもどした。
「でも、でも……」
リャカは、髪をはげしくふり乱し、顔をクシャクシャにして今にも泣きだしそうだ。
「子供みたいに泣くんじゃないっ！」



パシッ――

かわいた音がコンクリートと鉄骨で固められた冷たい壁面に反響した。その音を聞いてはじめて、イージィは思わずリャカをなぐってしまったことに気づいた。女の子をなぐるなんて――いや、ケンカさえろくにしたことのないイージィは、素手でひとをなぐったのは生まれてはじめての経験だった。

リャカは、はやくも赤くはれかかっているほっぺたを押え、ポカンとした表情でイージィを見つめた。

「ご、ごめん。痛かった？　でも、きみがあんまりとり乱してしまったものだから、つい手が……」

イージィはあせりまくって弁解した。

「……な、なんとかしようよ、こんなピンチは、これまで何回もあったさ。だけど、どうにか切り抜けてここまでたどりついたんだ。あきらめたらおしまいさ。だって、ぼくらは……戦っているんだから！」

思いつくまま、言い訳めいたことをまくしたてているうちに、自分がおかれている危機的な状況が、かえってはっきり自覚されてきた。それと同時に、奇妙にすっきりとさえた、冷静な気分にもなっていた。早い話が、いなおって、腹がすわったのである。

イージィのそんな変化はリャカにも伝染した。平穏な時ならとても考えられないようなプロセスで、しかもあっという間に180度の気分転換に成功してしまったふたりは、コンピュータにふたたびとびついて、思いつくかぎりの手をつぎつぎ打っていった。

「まず、いちばん内側のシャッターをおろして、通路をふさごう。ほかの出入口も、ひとつだけ残してとりあえず封鎖するんだ」

「ハイッ」

「エレベーターはどのへん？」

「ちょうどおりはじめたところです」

「停止させるんだ。敵の第二陣を、宙づりに閉じこめてしまえ」

「ハイッ」

「全体の見取り図を出して、隠れ場所にできそうなところを、各フロアごとにピックアップして」

「ハイッ」

イージィは、これが〝火事場のバカ力〟ってものだろうかと思った。いざとなると、頭はものすごい速度で回転しだしたのだ。リャカのほうも、職人的な機敏さと正確さとを発揮して、イージィの指示をすばやく実行にうつしている。

「アタワルパとナスターシャの現在位置はわかるかい？」

「アタワルパさまは……最下層のフロアにいらっしゃいます。でも、カメラからはずれていってます。ナスターシャさんは……ああ、見つかりません」

「じゃ、ナスターシャが探しにいった武器庫の位置は？」

「えーと、それに該当する場所の表示はありません。武器庫そのものがないという可能性もあります」

イージィは舌打ちした。

（いくらがんばったって、あまりにも時間がなさすぎる。それに、ここは敵地なんだ。相手は、いくらでもぼくらのスキをついてこれるだろう……このままでは袋のネズミだ。人工雪崩のような、一発逆転の方法をなんとか考えださなければならない……）

イージィは、周囲にぐるりと目を走らせた。地底の巨大な空洞、そしてそのまん中を占領した巨大な球体……。

（ハッ――）

イージィの頭に、突然ある考えがひらめいた。

（いや、だめだ。だめだ）

イージィは、すぐに頭をふってそのアイデアを打ち消した。あまりに現実ばなれしていたし、実現するのに必要な手順をどうすればいいかわからない。

と、そのとき——

「イヤッ。なにするの。放してよ！」

ナスターシャの声だった。

「おとなしくしろ、このあまっ」

いかにも粗暴そうな声がそのあとにつづき、バルコニーを3分の1ほどまわったところのドアが開いて、中から男とナスターシャがからみ合うようにして出てきた。

（クソッ、中にも見張りがいたんだ！）

イージィは、それに気がつかなかったことをくやんだが、もうおそかった。

男はナスターシャをひったてて正面のシャッターのところへ行き、やすやすとロックを解除してしまった。シャッターのむこうで足止めされていた村の男たちが、待ってましたとばかりドヤドヤと踏みこんできた。

「あっ、コンピュータのそばに、ガキがふたりいるぞっ」

たちまちイージィたちも発見された。

「リャカ、照明を消すんだ！」

言い終わらないうちに、リャカがもうスイッチを切っていた。漆黒の闇と化した空間を、イージィはリャカの手を引いて走った。ポケットライトはあるが、つければ狙い撃ちされるにきまっている、さっきザッと目を通した全体の構造図の記憶だけをたよりに、目星をつけておいた隠れ場所へとむかった。階段を足音をしのばせて駆けおり、機械と機械のすき間にとびこんだ。

男たちが声をかけ合い、あわてて照明をつけに走っていく。

「ど、どうするんですか？」

荒い息を吐きながら、リャカが不安げなささやき声でたずねた。

それはイージィが聞きたいことだった。おじけづいたわけではないが、どうすることもできないのだ。

「あら？　何かしら、この音……」

リャカが言ったときには、イージィもそれに気づいていた。かすかな、ほんのかすかな……呼び声!?

『イージィ、イージィ……』

「サ、サムなのかっ——!?」

PART 3
教授は財テクの名人？

「ねえ、ねえ、ねえ、ヨースケ！」

農具小屋の扉がいきなりバタンと開いたと思うと、ルルが息せききって駆けこんできた。

「なんだよ、うっせえなあ。おれは今、トレーニング中だぜ。サボったりしたら、メドウズの野郎にこっぴどくどつかれちまう」

ヨースケたちの一行はひそかにヨーロッパに渡り、この２日間、ドイツ南西部にある黒い森（シュバルツバルト）で、農家の小屋を借りて泊まっていた。

「トレーニングばっかりしてたってつまんないでしょ。実戦よ。注文しておいたやつがとどいたの！」

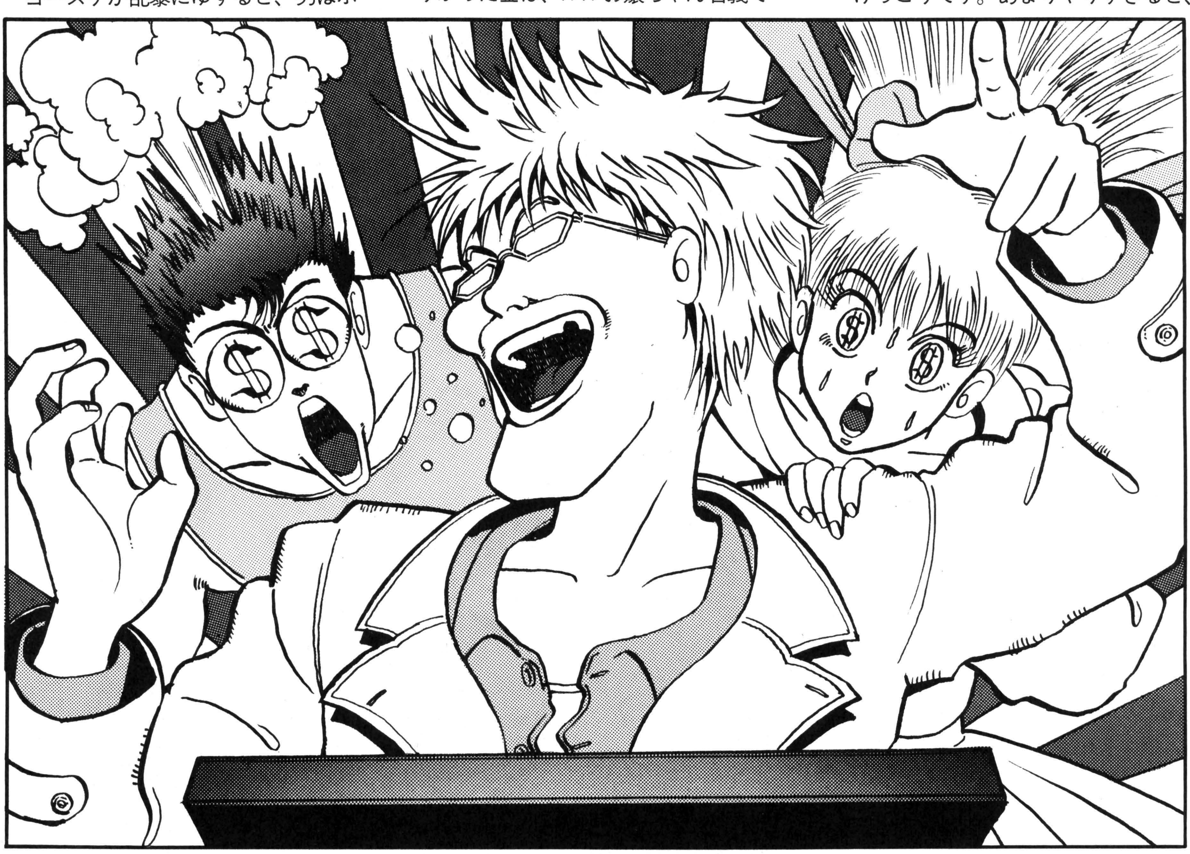
「なんだって!?」

ヨースケは、ダンベルを投げすてて外へとびだした。

とたんに猛烈な突風が吹きつけてきた。春先のうららかな上天気に、ハリケーンがやってくるわけがない。手で顔をかばいながらうす目をあけると、スマートな胴体を日光にきらめかせながら、ヘリコプターが森の木々をぬって着陸するところだった。ビルカバンバ探索で乗った実用一点ばりの軍用戦闘ヘリではなく、民間の、しかも斬新なデザインの最新型だった。



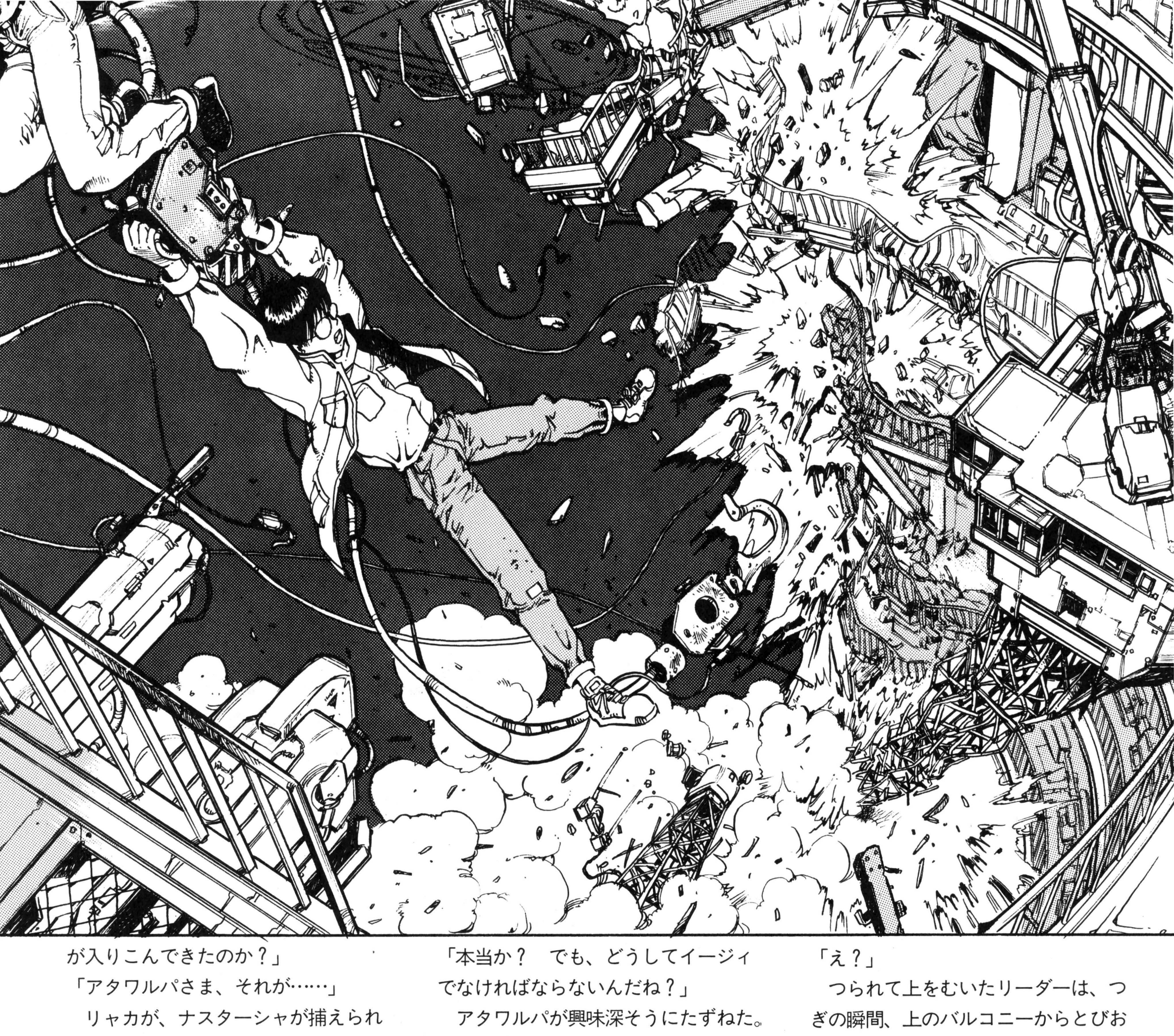
「うわー、すっごくカッコイイのっ！」
　ルルが、ヘリにむかって両手をうれしそうにうちふりながら、ピョンピョンとびあがった。
　ローターの回転が落ちて、操縦席のドアからメドウズがおり立った。
「おい、すげーじゃねえか。よくまあ、こんなヤツが手に入ったもんだな」
　ヨースケが感心すると、メドウズはニヤッと笑った。
「国際的な闇のルートがあるのだ。わたしの名前も、まだ通用するらしくてな。だが、そこでなによりものをいうのは金だ。その金をやすやすと都合してくれた人物に会いにいこう」
　農具小屋のはしごをのぼると、干し草のにおいがツーンと鼻をつく一角に、その人物が眠りこけていた。フガフガと鼻をうごめかしている表情といい、だらしなくはだけられた着たきりの白衣といい、とても１機数十億円もする戦闘ヘリを買えるほどの金持ちには見えない。
「おい、億万長者、起きなよ。ヘリが来たぜ」
　ヨースケが乱暴にゆすると、男はボリボリと頭をかきながら起きあがった。
「ウン……だれが億万長者じゃと？」
「モチあなたのことよ。これで、飛行機の時間だとかヴァルハラ建国軍の監視とかを気にせずに、一気にウィーンまで飛べるわ。ありがとう♡」
　ほっぺたにいきなりルルがキスしたものだから、その人物はギョッとして一発で目をさました。牛乳ビンの底のようなぶ厚いレンズのメガネをかけると、見なれた人物の顔になった。もちろん、サミュエルズ教授である。
「とんでもない。あんな大金、わしのなんかであるもんかい」
　教授がいかにも心外そうに言った。
「わかったぜ。銀行からくすねたんだろ。何てんだっけ、ハッキング？　銀行のコンピュータにもぐりこんで、自分の口座にこっそり大金をブチこんだってわけだな」
「ひとをコソ泥のように言うもんじゃない。あれは正当な金じゃよ。封鎖されていたルルお嬢ちゃんの口座を開いて、その金をちょいと流用させてもらって、株の取引きをやったのじゃ。もうかった金は、ルルお嬢ちゃん名義でスイスの銀行に口座をあたらしく作って、そこにみんな入れてあるわい」
　ルルは目をまるくした。
「か、株の取引きって……でも、あたしの口座には３万ドルしかなかったんでしょ？　あたしたちがマサチューセッツからドイツに来て、まだ２日にしかならないのよ。たったそれだけの間に……信じられないわ！」
「証拠を見せてあげよう」
　教授はムックリと起きあがると、おもむろにラップトップのコンピュータにむかった。骨ばった指が魔法のように動くと、液晶画面に一列の長い数字があらわれた。
「ルルお嬢ちゃんの財産総額じゃよ」
「ひぃ、ふぅ、みぃ……じょーだんじゃねえや、５億ドル以上もあるぜ。これがみんなルルの……あっ、また数字がふえやがったぞ！」
「い、いったい、どうなってんの!?」
　教授は得意そうにニタッと笑うと、メドウズにむかって言った。
「当座はこれくらいあればいいかな？」
「けっこうです。あまりやりすぎると、



足がつく恐れがあります」
「よし。マネーゲームはおしまいじゃ」
教授は『ＥＮＤ』のコマンドを打ちこんで、スイッチを切った。
「説明になってねえぜ。どうやったらこんなに金もうけができるんだ？」
ヨースケが興味深げにたずねた。
「なに、値上り確実な株を買い、上がったら売る。それをつぎつぎ繰り返せばいい。まあ、中東の産油国で内乱が勃発したとか、アメリカの大統領がガンだと判明したとかのニセ情報で市場を混乱させたり、株式だけじゃなく、Ｍ＆Ａ（企業の合併・買収）にまで手を出したようじゃがね」
「『ようじゃ』って、どういうこと？あなたがやってたんじゃないの？」
ルルが不思議そうに言った。
「サムじゃよ」
「サムだって!?……バカっ、なんてことしてくれたんだ。ヴァルハラのやつらに密告されるにきまってる。そうか、裏切りやがったんだな、教授！」
ヨースケが教授の胸ぐらをつかみ、こぶしをふりあげた。
メドウズがその手首をつかんだ。
「ヨースケ、教授の話を最後まで聞け」
「そうなんじゃ。わしも一時はサムのことを疑っておった。ヴァルハラ建国軍とかいう怪しげな連中に支配されたのではないか、とな。だが、サムはけっして裏切ったわけではなく、ある種の情報についてガードがかかっていただけだったのじゃ」
「どういう意味だ？」
「わしがサムに聞こうとしたことがらは、イージィの生死——つまり、ビルカバンバ攻撃の成否や、サムに絶対的な命令権のある人物——これがヴァルハラのボスだったわけじゃが、そんな重要機密ばかりだったのだ。これではサムが正直に答えてくれんのも当然なのじゃ。そういう風に作ったのは、このわしなのじゃからな」
「フーン。で、ガードされてないことなら、サムは今でも教授の命令をちゃんと聞いてくれるってわけね。でも、なんでそれに気がつかなかったの？」
教授は窓のほうに顔をあげ、明るい春の陽ざしに目を細めてつぶやいた。
「イージィを見守っているつもりで、自分はすっかりカラに閉じこもってしまっていたんじゃよ。気がついたのは……そう、こうやって外の世界の空気を吸ったせいかもしれんな。気持ちが若返って、思考も柔軟になっていくようじゃ。イージィは、この広い世界で自由に行動しておる。わしも見ならわねばならん。そうじゃ、もしかしたらサムも、そんなイージィのあとを追いたいのかもしれん。イージィの目と行動を通して、この広い世界を知りつくしたいのじゃろう……」
最後はひとり言のようになっていた。
ヨースケとルルもしんみりとして、それぞれの思いにひたった。
「さあ、出発です。ウィーンに行って、イージィの行方をさがしましょう」
メドウズの声に、三人は深くうなずいて勢いよく立ちあがった。
黒い森からアルプス山脈にそって東のオーストリアへむかう途中、ミュンヘンの近くで、教授がかかえたコンピュータがピーッと鋭く鳴りだした。
「サムか？」
『はい。イージィが、アルプス山中のチロルの村にあらわれました』
「イージィが見つかったのね！」
「チロルなら、国境を越えて南へまっすぐだ。急ごう」
メドウズが操縦桿を右へたおすと、ヘリは急旋回してアルプスへ方向を転じた。ヨーロッパを東西にはしる険しい山脈が、びょうぶのように立ちはだかってきた。夕暮れはじめた山々は、春だというのに不吉な黒雲にとざされ、雪がはげしく舞っていた——。

PART 4
ふたりの“神の使い”

イージィは、もちろんサムのことを疑っていた。サムが防犯用の音声探知装置のマイクを逆利用して語りかけていることに気づき、リャカをうながしてそっと別の隠れ場所に移動した。
『イージィ、無駄なことです。わたしは、マイクだけでなく、赤外線カメラでもあなた方を追跡しています。逃げずにわたしの話を聞いてください』
移動していくイージィを、サムの声が追ってくる。つぎつぎ別のマイクを使っているらしい。
「サム、話し合っているひまはないんだ。ぼくらは、危機にさらされているんだからね」
『それは知っています。わたしの最高命令者によって、指名手配されていることですね。しかし、危機という表現は正確ではありません。なぜなら、80パーセントの確率で、イージィは元どおりの仕事——つまり、わたしのパートナーにもどされるだけだからです。わたしも、あなたがもどってきてくれることを願っているのです』
「あまいよ、サム。人間の世界というのは、確率とか理屈だけで割りきれるもんじゃない。ビルカバンバでぼくらが抹殺されかかったのは、ただビッグ・ジェネレイターを目撃したというにすぎなかったじゃないか。こうしてもうひとつのビッグ・ジェネレイターの存在まで知ってしまったぼくらを生かしておくはずがないんだよ」
『人間の世界……先日マサチューセッツにあらわれたルルさまが言っていた、“敵”とか“悪党”とかいう概念をデータに組みこまなければ、理解できないということですか？』
「そうだ。愛情、友情、憎しみ、悲しみとかいった感情や、家族、友人、主従、同志……そんな人間の関係もある。ぼくらは、そういうものにとりかこまれた世界に生きているんだ」
『あなたは、ビルカバンバでも同じようなことを言いました。わたしは、あれから何度も考えました。哲学書を参照し、物語や著作も検索しました。でも、あまりにも漠然としている。明確に理解できない。だからこそなのです、わたしにはどうしても……』
そのとき、壁際を背を低めて進んでいたイージィは、物かげからいきなりのびてきた手につかまえられた。
「シッ……わたしだ」
「アタワルパ！」
「騒ぎがあったようだが、村のやつら

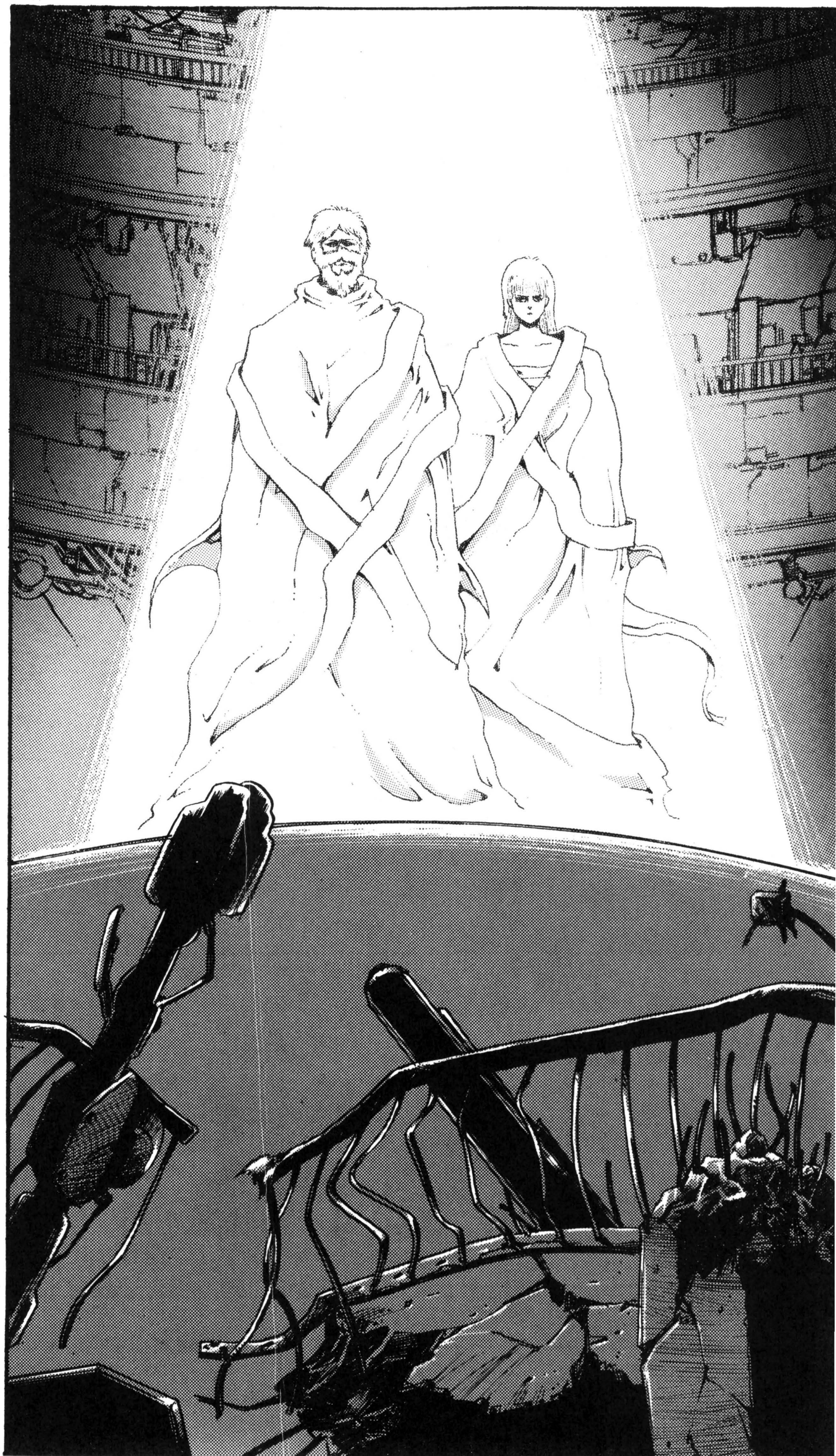


が入りこんできたのか？」
「アタワルパさま、それが……」
　リャカが、ナスターシャが捕えられたことを伝えた。
「それはまずいな。彼女を見捨てるわけにはいかんし……」
『なぜですか？』
　壁に埋めこまれた小型マイクから聞こえてきた声に、アタワルパはギョッとしてふり返った。
「テレグラム・サムです。サム、ナスターシャは追っ手からぼくらを助けてくれたんだ。彼女はもうヴァルハラの手先じゃない。味方なんだ」
『〝味方〟というのは、〝敵〟の反対概念ですね。わかりました。では、救出に協力します』
「なんだって……？」
『わたしはもっと人間の世界が知りたいのです。それにはデータだけでは不十分です。イージィの協力がどうしても必要なのです。あなたが彼女を救おうとするなら、わたしもそうします』
「本当か？　でも、どうしてイージィでなければならないんだね？」
　アタワルパが興味深そうにたずねた。
『イージィは、わたしの唯一のパートナーなのですから――』

「ええい、まだほかの３人は探知できないのか！」
　ナスターシャをつかまえているリーダー格の男が、いらだった口調でコンピュータにむかっている部下を怒鳴りつけた。
「どういうわけか、セキュリティ・システムがまったく作動しないのです。コンピュータはちゃんと正常に動いているはずなんですが……」
　部下の男があせった声で答えた。
　やがて照明は回復したが、ホールじゅうに散らばった部下たちからは、いくらたっても発見の知らせがない。
「意外と近くにいるかもよ」
　ナスターシャが、さもおもしろそうに笑ってあごで頭上を示した。
「え？」
　つられて上をむいたリーダーは、つぎの瞬間、上のバルコニーからとびおりてくる３人を目にしていた。
　リーダーの悲鳴を聞きつけて、部下たちがいっせいに集まってきた。
　ナスターシャを救出したものの、イージィたちはその一角にくぎづけにされてしまった。多勢に無勢、しかも武器はピストルが２丁だけ。弾はたちまち底をついた。
　アタワルパが白いハンカチをふって怒鳴った。
「おーい、待った。もう抵抗しないよ。だから撃たないでくれないか」
　あっさりと降伏して立ちあがった４人に当惑しながらも、ヴァルハラ建国軍の男たちは射撃を中止した。それでも油断なくライフルや拳銃をかまえ、そろそろと４人のまわりをとり囲んでいった。
「こんなあぶないところに集まっていいのかなァ。ほらあれを見てごらん」

アタワルパが、そう言って男たちの後方を指さした。
その瞬間、ピッキーン、ピッキーンと奇妙な音が聞こえはじめた。
いっせいにふり返った男たちは、それが、ビッグ・ジェネレイターをつるしているワイヤーがつぎつぎはずれていく音だということにようやく気づき、どの顔からも血の気がひいていった。
そのとき、イージィたちはすでに天井からおりてきたクレーンにしがみつき、ゆっくりと上昇していた。
ドスーンンンンン……
鈍い音とともに、宙づりになっていた巨大な球体が落下した。片側のワイヤーだけがはずれたため、球体に回転がつき、たちまち男たちが集合している側の壁面に激突した。
ガッシャーン——!!
人工的に造りあげたバルコニーや壁面がもろくもつぶれ、機械類や鉄骨、壁材などがガラガラと崩れおちていく。ビッグ・ジェネレイターの直撃をまぬがれた者も、崩壊をのがれることはできなかったにちがいない。
すべてはサムとイージィたちが打ち合わせたとおりになった。だが、イージィには、ここに来た最終目的がまだ残っていた。
「サム、きみはさっきぼくのパートナーだと言ったね。だったら教えてくれてもいいはずだ。このビッグ・ジェネレイターとは、いったい何なんだ？」
『どうしても、それに答えないといけないんでしょうか？』
「ああ、どうしてもだ」
サムはしばらく黙りこんだ。命令されたことを忠実に実行するのが当然だったコンピュータが、ついに自分自身の判断で禁止をのりこえようとしていた。そして数秒後、その革新的な一歩が踏みだされた。
『ビッグ・ジェネレイターの正体は、超古代に設置された機械なのです』
「超古代の……機械だって？」
イージィは思わず息をのんだ。
「そ、それは何のために、いったいだれが造ったっていうんだっ!?」
『推測ですが、それはおそらく……』
が、サムのことばは最後まで言いきられなかった。とめたのは、突然そこに割りこんできた不思議な声だった。
「待て、こざかしい人工知能よ——」
声の主は、地上に落下したビッグ・ジェネレイターの魔法陣の中央にじっと立っていた。男と女のふたり組で、奇妙な白い長衣をまとった姿は、どう見てもヴァルハラ建国軍の生き残りではない。
「だ、だれなの!?」
ナスターシャがさっき奪ったライフルをかまえた。
「神の使い、と言っておきましょう」
女のほうがすずやかな声で答えた。
「神の使い……ほんとうか？」
アタワルパがぼう然として言った。
だが、イージィには、そのふたりの容貌にはっきりと記憶があった。（まちがいない。あれはルルの両親だ——!!）

つづく



パンゲアFAN倶楽部

松枝蔵人の談話室

K.MATSUGAE

第二部最終回、いかがでしたか。今月は年賀状のお余りでお便り、という方が目立ちました。第二部の感想ください。



▲愛知県 ジャガー潤君

キミはメドウズ、ヨースケ派か？ なかなかカワイイ〝ザム〟ですね。



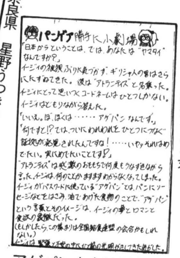
▲北海道 伊藤英孝君

おハガキをたくさんありがとう。めっせーじを読んでくれたまえ。



▲奈良県 星野うつきさん

ヨースケの顔が見えないのが残念ですね。またお便りください。



▲愛知県 祭部とおる君

アゲパンネタはどうもそこここで見られるのお。次のネタを期待！



▲神奈川県 破雲泥さん

アタワルパ人気も最近はスゴイ。ファンレター待ってますよ。



▲広島県 幽獣腐談君

待ってくれ！ あれもこれも！ 助けてくれ！

福岡県 TRANE君▼



よくありましたねえ。この女の子はリャカですか？ ちがうかな？

吉富昭仁の仕事小屋

A.YOSHITOMI

そろそろ第二部のまとめ、〝パンゲア２〟の準備へ向けて作業開始かな。これからは忙しくなるぞぉ〜。頑張ります！



▲愛知県 津田一騎君

近い将来に、パンゲア２巻も出るかもよ。早めに買ってね。



▲兵庫県 18金のスリム君

スケベとはヒドイ!! ルルちゃんキラキラ、へへへへ。



▲埼玉県 船橋寛君

どうもうれしいお便りありがとう。カンゲキです!!

ものすごいインパクトだ。こ、これは……。どうコメントすれば…。



▲愛媛県 オタクセブン君

フーサリアンシリーズはまた描きたいですね お便りありがとう。



▲大阪府 じょわ君

ヨースケは一体どうしたんだ？ こんな姿になってしまって。



▲熊本県 ホルマリン君



▲岡山県 北村一至君

いつも、いつもカワイー絵をありがとう！ またくださいね。

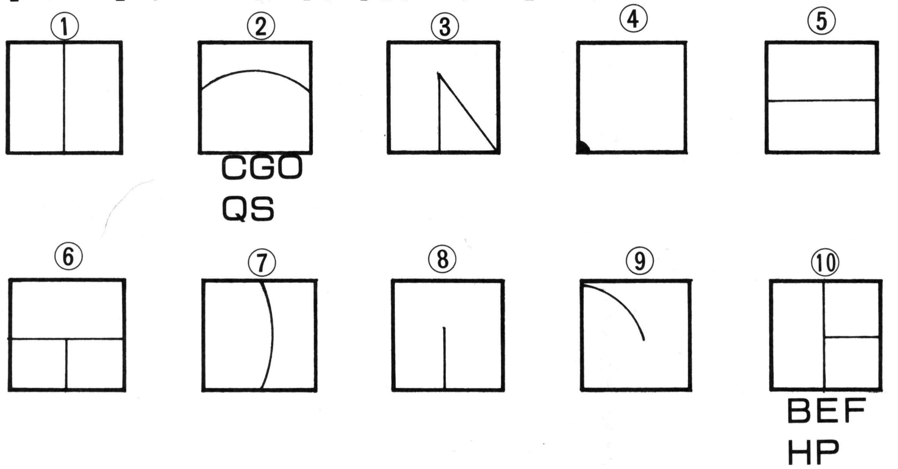


お便りまってま〜す!! ３月号のお便りのなかから、広島県の秋本さんにオリジナルテレカを、神奈川県の林原君にイラスト色紙をお送り致しました。毎月２名にこのビックプレゼントを贈りますビシバシ!!

第16回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

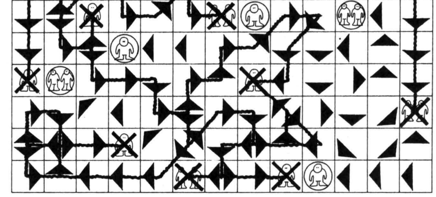
ジェネレイター紋様判読クイズ

クイズデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／松井良子



第三部最終回、いかがでしたか。満足いただけたことと思います。松枝・吉富両先生とも、第三部の準備は万端！　ご期待ください。さてクイズです。今回はいよいよ〝ビック・ジェネレイター″に題材をとりました。本編ではイージィの大胆な作戦で危機を脱しましたが、クイズでは、実はそのジェネレイターには隠された文字があったという仮定です。上のジェネレイターに残されていた①～⑩の紋様を見てください。何やらアルファベット文字ようです。②、⑩の紋様の下にはヒントを記しておきました。紋様は、それぞれ下に記してあるアルファベット文字のどの文字とも受けとれるようです。①～⑩の紋様をこのようにいずれかのアルファベットに判読して、①～⑩のアルファベット文字を正しい英文になるように並べてください。その英文の内容が今回の問題です。ごく簡単な英文ですので、きっとパンゲア読者の君ならカ～ンタン！　というところであろう。毎月正解者のなかから５名に、コンプティークオリジナルＴシャツをプレゼントしているからね！　コンプＷ・Ｗクイズあてにドシドシハガキを出してね。ヨロシク！

第15回雪崩クイズ答え



今回は非常にカンタン！　と思っていたのだが、以外に正解者が少ないのでビックリしました。答えは〝９人″。どうだったかな？

めっせーじふろむ　松枝蔵人

聖エルザのカセット第３弾が発売される。今回は、文庫版のⅣとⅠの間、つまり時間的には、チクリンの編入試験からミホの入学までの間に起こったある事件を取りあげている。だからミホとコックリは出ない。その代わりといってはなんだけど、今までバックにいることの多かった姫が初の主役で、しかもラブストーリーを演じるという異色版。コンプティークの読者には、姫ファンは案外多かったはずだから、きっと喜んでもらえると思う。それにしても、本が４冊しかないのにカセットがもう３本。ＢＰ氏のコミック版番外編も出たし、続編を望む声はいまだに絶えないが、なかなか時間の余裕がない。気長に待っていてほしい。



しょの12

シミュレーションゲーム宝船

SIMULATION GAME TAKARA-BUNE

おかげさまで1周年

ハーレルヤッ、ハレルッヤ、ハレルッヤ、わがSLG宝船もついに連載開始以来1年間続いてしまった。というワケで、今月は大マジに対談で決めるのだ！

特別記念報道番組

星降る夜の大戦略登場前夜なのであった

（藤本淳一31歳。人は彼を“戦雲を呼ぶ男”と形容する。たとえば、彼が四国松山のデパートの地下食品売場に現れただけで平和な地下食品売場の光景は一変してしまう。福神漬が野沢菜を間接射撃し、上空では（なぜか）甘エビとウニせんべいが華麗なドッグ・ファイトを繰り広げる。その（騒動の）中心にいるのは、ほかならぬ藤本氏その人である……と前置きが長くなってしまったが本日は『大戦略』シリーズの生みの親である藤本氏を中心に、その成立から発展までをワイワイガヤガヤとやってみたいもの。まずはお手やわらかに）



お茶の水(以下茶)　さて、と。まずは『現代大戦略』登場までの経緯についてお話をうかがいましょうか。

藤本　まあ、話せば長い話になるんですが、もともとボード版のシミュレーションをやっておりまして、その世界をなんとかパソコン上で表現できないか……と。

茶　ボード・ゲームですか。懐かしいなあ。わたしはアバロンヒルのゲームはかなりヤリこんだほうですが、藤本さんはどんなゲームがお好きだったんですか？

藤本　「パンツァーファウスト」、「パンツァーブリッツ」といった類(たぐい)ですかねえ。で、わたしの場合、とくにゲームの前のセッティングが好きだったんです。たとえばブリッツにないオプション駒を自作したりね。厚紙を切り抜いて、プラカラーで戦車のシルエットを描いて、数字を書きこんだり、それでマイナーなためにゲームには登場させてもらえない可哀そうな兵器をずいぶん救いましたね。

茶　救う、ねえ。ユニットにはけっこうこだわるタイプだったんですね。

（ここで、システムソフトのスポークスマン、木下氏登場）

木下　もともとはプラモデルの世界からシミュレーションに入ったんだよね。

藤本　そう、当時ホビージャパンなんかでぼつぼつシミュレーションの広告が出始めたころですね。それまではつくったあと飾っておくだけだった兵器がささやかなユニット駒のかたちにせよ盤上で活躍するっていうのは魅力でしたね。

石川　彼の場合、『現代大戦略』をつくりあげるまでにいくつかのステップがあったと思うんです。まずはプラモ



◀野望青年である。燃えている。若い。ひょうきんである

「大戦略を語っちゃう」

デル。次にボード版のシミュレーション。でも、まだまだ満足できない。なんとかして自分の思うようなゲームが表現できないものか、その結論がパソコンでＳＬＧを表現するということだったんでしょうね。

独力で完成させた『現代大戦略』

木下　とにかくポテンシャルが高かった。『現代大戦略』は、もともとは持ちこみのソフトだったんですけど、ありきたりのゲームじゃ納得しない頑固さのようなものが感じられましたね。

茶　一徹ですね。

藤本　ワガママなんです（笑）。わたし今日の朝、飛行機で羽田に着いたんですけど、どうも自分の思うとおりにならない乗り物っていうのは居心地が悪い。バイクや自動車のように自分で制御できるものが好みなんですねえ。

茶　ワガママなのかあ。そういうワガママっていうのはいいなあ。普通ですと、途中であきらめちゃいますもんね。

石川　藤本さんのほかにも、持ちこみのゲームはいくつかあったんです。でも、皆、商品化する最後のツメのところでエネルギーが続かなくなってしまうんです。その点、藤本さんは完成までとことんつきあってくれますね。

茶　持ちこまれた『現代大戦略』を商品化するまでには、実際にどのくらいの時間がかかったんですか？

木下　初めに渡されたバージョンをほぼそのまま使うことができたので、それほどの手間はかからなかったですね。

茶　完成度が高かったんですね。

木下　発売が決ってから、３カ月ほどバランス調整をした程度です。

茶　開発は全部ひとりでやったんですか？

藤本　そう。あのころは、草創期といいますか、不思議と力技がきいた時代ですね。

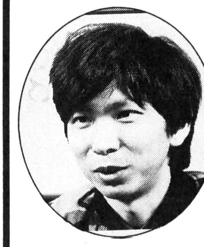
茶　といいますが……やっぱり普通じゃないですよ。同い年だからわかるんですが、パソコンが一般的になったのは、わたしが大学を卒業してからだもんなあ。当時の若い人間でコンピュータに触れていたのは、そうはいなかったはずです。いったいいつプログラムの勉強をされたんですか？

藤本　始めはアーケード・ゲームを組み立てる会社にいたんです。

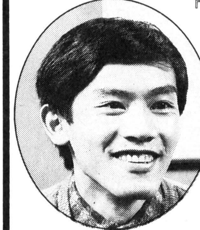
茶　ああ、そうなんですか。そこでプログラムを修得なさった……。

藤本　いえ、そこでは組立だけ。基盤をガチャポンとはめこんだり、ま、ゆえあってその会社を辞めまして、次にコンピュータのショップに入ったんです。そこでＮＥＣの後押しで新たに販売店をつくる話がありまして、店に持ちこまれた98をいじってるうちになぜか要員として選ばれたって次第です。プログラムは、そのころは入門書なんかありませんから、当時細々と出始めた「Ｏｈ！ＰＣ」の２頁か３頁かのアセンブラ講座を必死に読んで勉強しましたね。

おもな登場人物



『大戦略』デザイナー
藤本淳一
大戦略シリーズの生みの親。四国松山にてＳＬＧ界制覇の野望に燃える。『大戦略』を飛雄馬とするなら、さしづめ星一徹という役どころである。危険度急上昇の伝説的人物



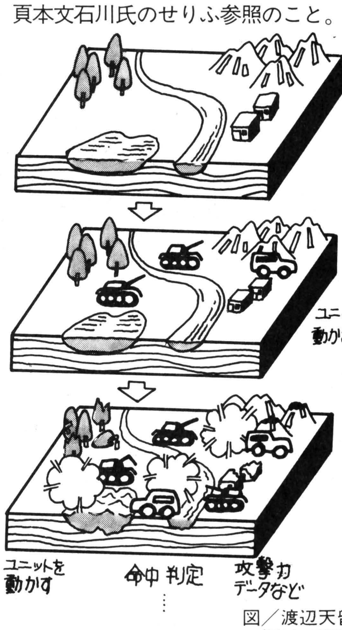
『大戦略』プロデューサー
石川淳一
24時間戦えます、を地でいくような売れっ子プロデューサー。『パワーアップセット』『大戦略Ⅱ』を経て、Ⅲでは血を血で洗うような激闘・死闘を展開した。



司会
お茶の水教授
対談の結果をテープ起こししてみてわかった。やっぱりこの男はヘンなヤツである。とはいえ、このヘンな男を本誌ＳＬＧ担当にしているとは……やはりコンプはヘンな雑誌である。

大戦略はこうしてつくられる

これは極端な例ながら、藤本・石川（松山↔博多）の間には、このようなレベルでのやりとりがある。詳しくは、次頁本文石川氏のせりふ参照のこと。



図／渡辺天留子

大戦略は、さらに増殖を続ける

藤本　大戦略自体は、始め「エリア98」っていってたんですが１年くらいかかったかなあ。

茶　１年あまりでプログラムを修得して、なおかつ『現代大戦略』をつくってしまったと、う〜む。

藤本　好きだったんですよ。そんなに責めないでください（笑）。

木下　彼の場合、もともとプログラマーだったわけじゃないんで、ゲームづくりのパターンが独特なんです。

石川　そう、それ！　普通、プログラマーっていうのは、システムをきっちり固めてからでないと外部には見せないもんなんですよね。この場合、システムっていうのは、大戦略の例でいえばたとえば「命中判定」といった、目に見えない部分です。藤本さんはそれとは逆。とにかく目に見える部分から送ってくるんです。初めにマップを送ってきて、次にその上にユニットがのっかっているバージョンを送ってくる。その際、ただのっかっているだけじゃおもしろくないということで、カンタンな移動プログラムをつくって動かしてみせるんです。で、続いて射撃だけのバージョンがきたり。こんな風に目に見える部分から入っていって、徐々に内部のシステムをつくりあげていく方法なんですね。評価する側からいえば、ありがたいアプローチです。

藤本　爆弾が落とせるようになったのがウレシくって早くだれかに見せたいな〜っと思うんですよ（笑）。

木下　ユーザーの視点からプログラムをつくっているということやね。

茶　大戦略シリーズの特長は視覚的であるということでしょうね。



▲藤本「『現代大戦略』の地形は『夢幻の心臓』の影響を受けているのよ」石川「な、なんと！」

大戦略のライバルは大戦略ですっ！

茶　大戦略ファミリーも最近では、ますます多様化してきました。系統でいえば、どういう流れになるんでしょう？

藤本　忘れました（笑）。

石川　まず『現代大戦略』。次に『パワーアップセット』がきて、『大戦略88』。（とネがマジメな石川氏しきりに思いだそうとする）えぇっと……ダメだ！（笑）

帰ってから詳しくお知らせします。

茶　なぜこのシリーズはファミリー化するんでしょうね？

木下　まあ、ウチの発想として、従来からあるものののリメイクよりは、実験的・野心的なアプローチを選択するということでしょうね。システムを成熟させていくことも大切なことですが、それ以上に既製のものに新しい要素をどんどん加味していきたい、と。だから『現代大戦略』からⅡが生まれて、難産の末に（笑）Ⅲが生まれた。

茶　その流れは一応理解できるんですが、たとえば『大戦略Ⅱ』と『スーパー大戦略98』の関係はどうなんでしょうか？　商品として競合しないのかなあ？

石川　『スーパー大戦略98』のほうは、MS-DOSベースで、本社の開発でつくりました。初めからやることが見えていたので、すっきりとつくることができて楽だったです。Ⅱのほうはベーシックベースで藤本の作品ですね。

藤本　そうなんです。大戦略のライバルは大戦略です（笑）。

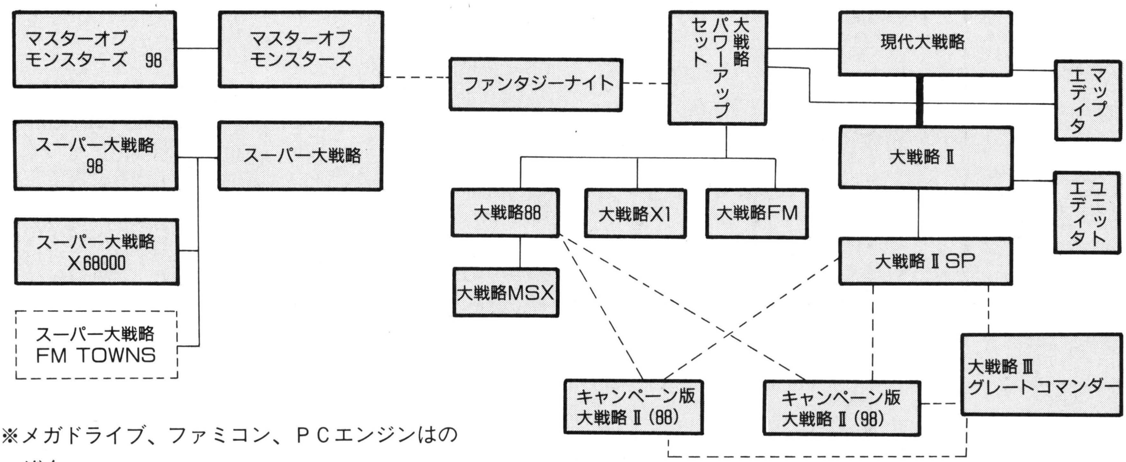
茶　考えてみるとおもしろいですね。同じ母胎からいろいろ異なったアプローチが生じてくる。システムソフトでは、そこいら辺の許容度が高いというか。開発していて楽しかった作品は？

藤本　やっぱりⅡですね。『現代大戦略』を出したあとに「今度はこうしてやろう」ともくろんでいたことがほぼ実現できましたからね。あと、わたしの仲間に兵器マニアが相当数おりまして、ユニット・データをああでもないこうでもないとやりあうんです。プリントアウトしたデータを家に持って帰って、びっしり赤を入れてきたりね。

石川　わたしは『パワーアップセット』が楽しかったですね。とにかく好きなことがいえた。当時はいまほど忙（いそが）しくなくて純粋にソフトウェアの評価に徹



これが大戦略ファミリーなのだ



※メガドライブ、ファミコン、ＰＣエンジンはのぞく。

これが極めつけ「大戦略ファミリー系統図」である。太い線は大戦略シリーズの基本ラインを示し、細い線はそのソフトのユーティリティおよびソフト間の親子関係を示す。また、点線ははっきりいって自信がない……じゃなかった親子関係ほど強力ではないものの相互間の影響関係を示している。

していられたので、藤本にのびのびと(!?)あれもしてくれ、これもしてくれと要求できましたしね。

平和な時代は終わり『大戦略Ⅲ』の登場

茶　で、やがて『大戦略Ⅲ』がやってきた、と（笑）。

石川　思いだしたくないですね（笑）。というのは冗談ですが、初めは『大戦略Ⅱ』で、大戦略シリーズではやりたいことはほぼやりつくしたということで、別のシリーズを企画していたんです。今度は陸・海・空のシステムを別別に考えて、手始めに「空軍大戦略」をつくってみようかな、と。それで開発がスタートしました。

藤本　そうなんですよ。それぞれのシステムをつくりあげて自信を深めた上で、ひとつにまとめて極めつけのシミュレーションをつくりたいな、と思ったんですよね。でも、だんだんと欲が出てきて、やっぱり３軍の要素を全部容れてやってみようということになったんです。



▲システムソフトの面々が並ぶ。ああ栄光はキミに輝く。それにしても食欲旺盛よねえ

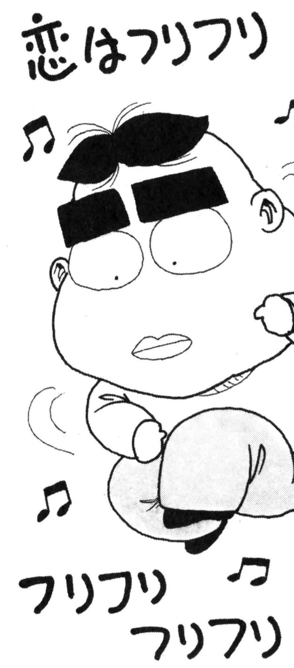
石川　藤本が「やるっ！」といったので、こちらとしてもそれにこした話はないわけですし、それであの悪戦苦闘のゲームづくりが始まったわけです。でも、辛かったなあ。最後のデバッグでは普通ですとせいぜい（!?）１週間の泊りこみになるんですがⅢでは１カ月。藤本を始めみんな目をギンギンにしてマシンに貼りついていましたね。

木下　でも、最初にあのスペックを見たときには、驚いたね。できるはずないと思ったもの。

石川　みんなそう思ったんじゃないですかあ？（笑）Ⅲではシステムが巨大になったこともあって、藤本の負担が大変だったろうと思います。まあ、Ⅲはいろいろと問題はあったろうと思いますが、今後のＳＬＧのひとつの方向として、一石を投じたんじゃないかと思っています。

藤本　Ⅱまでは「辛いなあ」と思いながらもまだ余裕があったわけ。おもしろかったもんね。Ⅲではもうおもしろいなんていってられんわけ。自分で「やるぞっ！」といった以上、あの巨大なシステムをとにかくひとりで片をつけなければならない。ひとつひとつのシステムをつなげて全体のプログラムにまとめるまでに時間がかかった。でも、新しいシリーズをつくるためのノウハウは摑(つか)んだので、期待していてください。ちなみにだれも聞いてくれないんで自分で話しますが、本日はウケを狙って、迷彩服を着てきました。藤本でした。

茶　本日はどうもありがとうございました。ええと、なんていいますか、おかげでこれからの時代を生き抜く希望が湧いてきました（笑）。



SLG宝船では、体験記、失敗談、必勝技、イラストなど、シミュレーションゲームに関するものなら、どんな投稿でも大歓迎。連載に関するご意見、ご要望、エンドレスクイズ、リレー小説も待ってます。
おたよりのあて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル コンプティーク編集部「SLG宝船」係

というわけでお茶の水の大結論なのだ！

なかなかに有益な対談であった。とくに今回は、めったに人前に姿を現さないという迷彩塗装のプログラマー藤本氏を迎えて、予定の時間をはるかにオーバー。兵器の話やら謎の(!?)新作候補まで、男たちの大戦略談義は延々2時間半にも及んでしまった。

もともとはボード版ＳＬＧが好きだったという藤本氏。プレイをする以上に、ユニットを自作したりマップを描くのが好きだったという。それだけサービス精神が旺盛であったということか。『現代大戦略』が発売されてからも、その創作意欲は決して衰（おとろ）えることがなかった。一例を挙げれば『マップエディタ』や『ユニットエディタ』は、大戦略シリーズ開発の下ごしらえとして藤本氏がコツコツつくったもの。木下氏曰（いわ）く「MS-DOSとはちがって、ベーシックには手ごろなエディタがないんですよね。でもその辺の手間を惜しまず、エディタを自作する根性はさすが」。

とはいえ、大戦略シリーズも昨今は大きな転回点を迎えようとしている。Ⅲ以降、さらに巨大化するであろうシステムをどうやって開発していけばよいのか──システムソフトの模索は続く。

また、現在6本もの開発ソフトを抱えているという石川氏は、本誌でもおなじみの名プロデューサー。『パワーアップセット』や『大戦略Ⅱ』では開発サイドの藤本氏と虚々実々(!?)の応酬を展開したらしい。

「藤本にはああしてくれこうしてくれとグチャグチャに注文をしましたね」と微笑（ほほえ）めば、かたや藤本氏、「石川の要求はだいたい予想がつくんですよね」と切りかえす。大変仲のよいふたりではある。

さて、今年のふたりの仕事についてひと言いえば、石川氏曰く、どうしてもⅢでやり残したことにカタをつけたいという。実験的な作品にもかかわらず、ユーザーの支持には根強いものがあり、応援してくれた人たちのためにもⅢをさらにプレイアブルなものに仕上げたい。と、決意のほどを表明してくれた。

というわけで、大戦略シリーズは一層の進化を遂げる。こうなると2001年には体感型大戦略の登場か!?

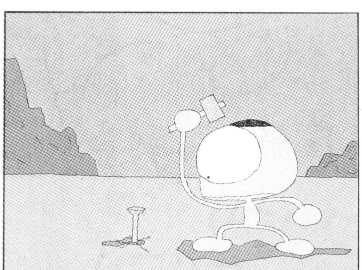


盛本画伯通信

おなじみ盛本画伯が、個展を開きます。いつものあの絵じゃなく、下の写真のような、けっこうオシャレなイラストが中心です（タブン）。

東京近郊に住んでる読者は、ゼヒ行きませう。会場に行けば、盛本画伯の実物に会えますよ。

「盛本康成 イラストレーション個展・MAD MAPS展」
●期間／3月12日～3月17日、毎日午前11時～午後7時（土曜は午後5時まで）
●場所／東京都港区南青山3-4-11ハヤカワビル1F・スペースユイ ☎03-479-5889



SLG宝船が大変身!!

今月はＳＬＧ通信はお休み。ようやく新世代の常連が集まりだしたというのに、ううう、悲しいことである。でも今月のおたよりは次号に掲載するので悪しからず。それにつけても代官南航のポテンシャルはすごい。今月は3通のイラスト入りレポートを送ってくれた。いっぽうポスト南を虎視眈眈（たんたん）と狙う福岡の新興佐藤の動向も無視できない。現在の通信で曹操南とすれば劉備は佐藤。またっ！　忘れてはならないのが小島美濃守。さしずめ彼は孫権というところか。と話題がにわかに『三國志Ⅱ』づいたところで、先号のさいとますたークンの呼びかけに応じて、とりあえずは急告。来月は三國志英雄コンテストをやるので、筆に自信のある人はイラスト等さらに一層送るよろし。

風雲いよいよ急を告げるは宝船SLG通信。さて、ほかの企画はどうなるかというと、現在宝船では大幅な誌面一新をはかっているところ。AMIGAの『POPULOUS』でワイワイ騒ぎながら熟考することしきりである（単に遊んでいるだけだってえの！）。まあ、これはいまとのころ考慮中なのだが、宝船に力作レポートやイラストを送ってくれる諸君にはこれまで（スペースの関係で）いまひとつ報いることができなかった感がある。できれば、こ、これは！　と思える投稿を送ってくれた投稿者にコラムのひとつでも持たせてやりたいもの。あと投稿に階級制を導入するのも一興である。

松・竹・梅にするか、いっそ遊撃だの大尉だの中国風に決めてみるか。秋葉原は“秋葉原勲章”の制定に密かに走っているという噂（うわさ）である。コンプのおおかたのライターと同様、文字を書くのがキライな彼が最近は（フッフッフと含み笑いしながら）なにやらしこしこと書き綴（つづ）っている。

マジメな企画もある。じつはマジメな企画だってあるのだ。それは……。

（次号、ＳＬＧ宝船を待て！）

日本中がそのよさを

歌う調子で 4万語楽々マスター

THE ENGLISH ADVENTURE



下は小学生から上は80代の御年輩まで入会者はなんと百万人を突破。その中には現役の英語教師も少なくないというから、E・Aがいかに信頼されているかがうかがえよう。

「高校程度の英語はなんとか理解できるんだけど、やっぱ会話となるとお手上げだね」

そんな人のために新たに生まれたのが初中級向きの『コインの冒険』。

サスペンス仕立てのストーリーは、もちろん、書く本すべてが超ベストセラーになっているシドニィ・シエルダン。この鬼才が日本の英語教育のために、必要な単語、いいまわしをみごとにインプットして書きおろしたテキストだから、おもしろいほど街角英語（街角で交わされている英語）が身についてくる。

そのうえご機嫌なのがシブいナレーションのO・ウエルスに加え、初参加の人気女優フィービー・ケーツのセクシーな朗読。英語を"学問"ではなく、おもしろいもの、楽しいものにかえてくれたのだ！

※入会案内は『家出のドリッピー』と共通です。

次の回早く欲しいよお!

●素晴らしい内容で喜んでおります。出来ましたら今後テープを一度に二巻毎郵送して頂ければ幸いです。

●もう、一回聞いただけで感動!!です。わくわくするストーリーとオーソン・ウエルスさんの聞きやすくあたたかい声に、フィービーのかわいい声、みんなが「やめられない」というのもムリありません。

●何回聞いてもあきません。絵もきれいだし、効果音と、BGMがとても迫力があっていいと思います。声優さん達の声がとても劇的ですごいと思いました。

●この前の学年末テストの点がとてもあがりました。The Adventure of A Quarterも最高におもしろいです。本当にはじめて良かった。

●わからない単語がいっぱいだったけど、なぜかひき込まれてしまいました。不思議なテープですね。かたくるしい英語のテープとちがってとてもおもしろかったです。

●English Adventureはおもしろい。英語が娯楽のようにおもえてくる。おかげで45だった模試の偏差値が70までUP、校内で3位になりました。感謝。

リーダーズチャレンジ

原作：ガイナックス
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A. C. M. E.
プログラム：M&Fプロダクション
イラスト：ふじたゆきひさ

トップをねらえ！ NeXT GENERATION

今回の戦いでは進行ルートも艦隊ごとに大きく異なり、これまでにない大混戦となった。とくに星団の中央付近の攻防はすさまじく、なかには２艦隊を相手に艦隊戦を強いられた艦隊もあったようである。結果からいえば損害はほぼ同じ。一概にどちらの軍の勝利ともいいきれないようだ。

連邦、シリウス、双方決着つかず！

銀河連邦とシリウス同盟の一大決戦はダイ・ヤーギとドルメの通信によって幕を開けた。ドルメは不敵にも星団に到着した銀河連邦艦隊に向かって、
「貴君らの勇気をたたえる。しかし、撤退するならいまのうちだ」
と打電。この勧告に対してダイ・ヤーギはただひとこと、
「ばかめ」
と返信したのだ。こうして両軍の全面対決はいよいよ避けられないものとなり、銀河連邦は星団突入を開始した。

第１ターン、まずは連邦第一艦隊と偵察護衛艦隊が攻撃に出た。それぞれのA・アーマー部隊が独立機動艦隊、パールヴァティ艦隊を急襲。両艦隊の偵察艦を２隻、１隻ずつ撃沈したのだ。

だが第３ターンには独立機動艦隊も遠距離攻撃で偵察護衛艦隊に反撃。機雷群脱出の瞬間をねらったこのあざやかな奇襲の前に３隻の偵察艦があえなく轟沈。序盤の戦いは、両軍一歩もゆずらず、まったくの互角に終わった。

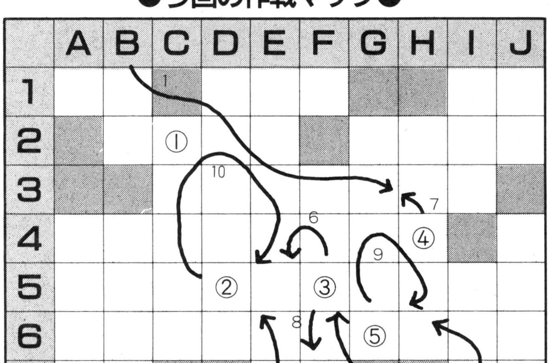
銀河連邦は第４ターンに、全艦隊突入完了。戦いはさらに激しくなる。

F10セクターより突入した第二遊撃艦隊は高速で惑星ハイデルンへと接近。第10ターンにリル・リル率いるパールヴァティ艦隊がこれをF６セクターで迎撃した。

２ターンにわたる戦闘の結果、連邦の被害は巡洋艦１、駆逐艦３、偵察艦２。一方のシリウスの被害はわずかに偵察艦２であった。早くも第11ターンで第二遊撃艦隊は惨敗し、ユン・カンカンは撤退を強いられたのである。

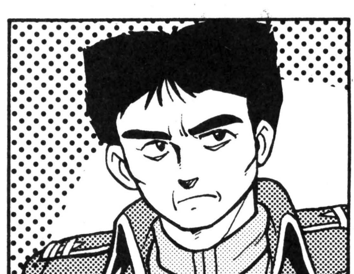
続く第12ターンには惑星バーガーへ進行中の第一遊撃艦隊と独立機動艦隊がH５セクターで交戦。タカナシ・ミノルはここでは宙域突破に専念することを指示し、見事これに成功した。だが、その間にも第一遊撃艦隊のトップ部隊は期待以上の働きを見せ、独立機動艦隊の駆逐艦２、偵察艦１、方陣艦

●今回の作戦マップ●

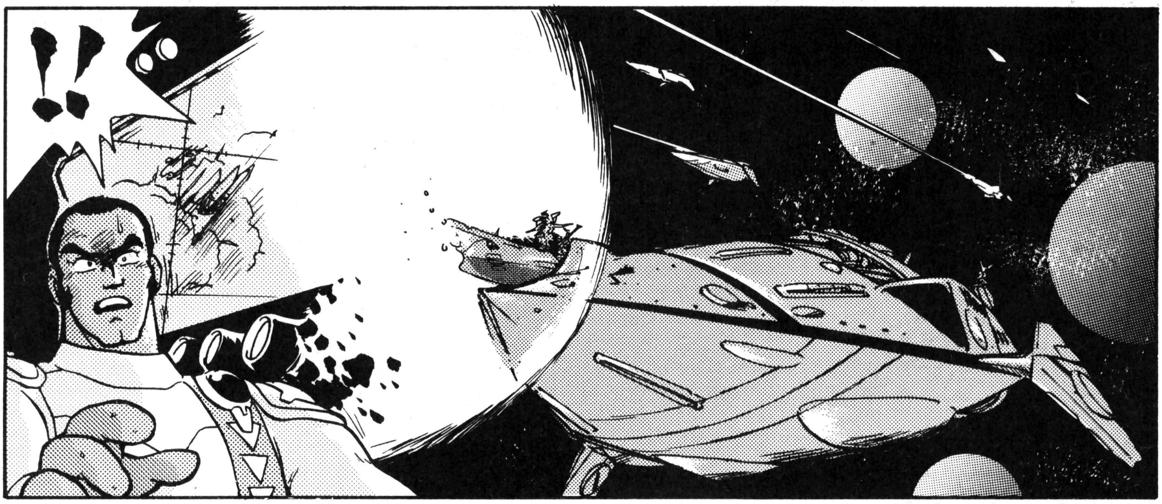


マップ：①ヒス②ゲットー③バーガー④クロイツ⑤ハイデルン⑥タラン⑦ゲール、暗い部分は機雷群

見事な戦略を見せた司令官タカナシ・ミノル



銀河連邦艦隊のなかで唯一デラス一機雷群を回避しきったのが第一遊撃艦隊のタカナシ・ミノル司令官である。星団の右方より突入し、遠距離攻撃を繰り返しつつ中央４惑星へ接近。途中での独立機動艦隊との艦隊戦でも一隻も撃沈されることなく切り抜け、見事に惑星バーガーへの到着をはたした。その進軍の堅実さは高く評価できるところである。最後の戦いではドルメ司令の戦術に辛酸をなめさせられたものの速やかに艦隊編成を立て直した力量はさすがだ。



２を撃沈。独立機動艦隊は予想以上のダメージのため、追撃を断念しなければならなかった。

ほとんどの艦隊が中央４惑星に集結したのは第15ターン。戦いは中盤戦を迎える。先陣を切ったのはこれまで沈黙していたサラスヴァディ艦隊。惑星バーガーの軌道へ到着した第一遊撃艦隊と偵察護衛艦隊の２艦隊に、同時に艦隊戦をしかけたのだ。連邦両艦隊は対艦隊包囲網を展開するが、ドルメはゲリラ戦法でこれに対抗。連邦は巡洋艦２、駆逐艦３を失い、シリウスは駆逐艦３、偵察艦４を沈められ、結果はほぼ互角。ドルメは定評以上の強さを発揮し、Ｆ４セクターへと移動した。

同じころ、惑星クロイツでは連邦第一艦隊とラクシュミー艦隊の間で戦闘が発生。連邦第一艦隊は途中、魔龍方陣艦隊から執拗(しつよう)な遠距離攻撃を受けながらもどうにか持ちこたえ、この戦いまで持ち込んだのだ。第17ターンに戦艦１隻を含む４隻の艦を失い、撤退するものの、ラクシュミー艦隊のほとんどの艦を行動不能におとしいれた。

第19ターン、戦いはいよいよクライマックスを迎える。連邦第二艦隊が惑星ゲットーに到着。星団上方より帰還してきた魔龍方陣艦隊を迎え撃った。

またＥ４セクターでは体勢を立て直した偵察護衛艦隊とサラスヴァディ艦隊がふたたび激突。惑星バーガーからは第一遊撃艦隊もドルメを討つべく、Ｅ４セクターへと飛び立った。

魔龍方陣艦隊はラジェンドラ部隊による狡猾な攻撃を見せるが、連邦第二艦隊は戦艦による大火力の波状攻撃でこれを撃破。第20ターン、ついに魔龍方陣艦隊は戦線を離脱した。

またサラスヴァディ艦隊は巡洋艦１を撃沈され、崩壊寸前ながらも偵察護衛艦隊に勝利を収める。魔龍方陣艦隊と同じく偵察護衛艦隊も第20ターンに撤退。だがそのスキを突いて第一遊撃艦隊が突入してきた。

サラスヴァディ艦隊の損害は大きく、戦いは第一遊撃艦隊の圧勝かと思われた。だがドルメは交戦中に全艦の進路を第一遊撃艦隊の中央に向け、突撃を敢行。さすがのタカナシ・ミノルもこの大胆な戦術には打つ手がなく、結果、両艦隊は互いに被害甚大。双方相討ちで第21ターンに撤退した。

この時点で無事に動ける艦隊はほとんどなく、ともにこれ以上の戦闘続行は不可能となった。多くの死者を出した七色星団会戦はこうして終了したのである。激しい戦いの後に残ったものはただひとつ。ふだんと変わらない虚無感に満ちた宇宙空間のみであった。

デラスー機雷、連邦艦隊に大きな影響！

今回の戦いで目立たないながらも戦況にかなりの影響をおよぼしたのが、シリウスが宇宙空間の各所に配置したデラスー機雷である。機雷群に突入した艦隊は銀河連邦の第一遊撃艦隊を除く４艦隊。いずれも突破する際に艦船の半分以上がかなりの損害を受けている。

おもに通過したのが序盤戦であったために、大破、轟沈はまぬがれたようだが、もし星団中央にも機雷が配置してあったならさらに損害は増したことであろう。

スタッフ騒然、プログラムにバグ発生

読者参加ゲームでは毎回パソコンで結果を割りだしているが、なんと今回の作戦ではシミュレート中にプログラムが停止！　調査の結果バグが発見され、大さわぎとなった。

結局プログラムはなんど繰り返してもうまく作動せず、最終的にはプログラマーにバグの除去を依頼。ギリギリで間に合ったもののかなり危ない状態だった。あのままバグが発生しなければ、他の参加者がトップエース、トップスコアラーになっていたことだろう。

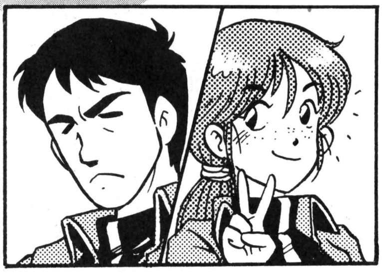
『トップをねらえ！』RPG製作決定

読者参加ゲームの『トップをねらえ！』がテーブルトーク版ＲＰＧになる。NeXT GENERATIONの世界設定を使って、さまざまなプレイができるものに仕上がる予定。ぜひ期待していてほしい。

ガイナックスとゲームデザイナーの黒田幸弘氏のあいだではただいま綿密な打ち合わせが行われている。発売日のほうはまだ未定。なお、諸般の事情により、テーブルトーク版『ロボクラッシュ』は『トップ』の発売後ということになった。

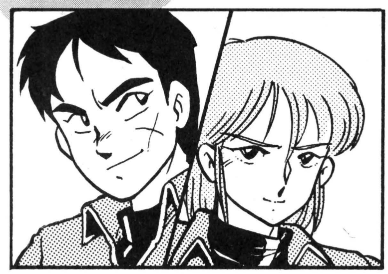
銀河連邦

トップスコアラー



パイロット：マクレーン・シーカー
ナビゲーター：シェルミー・エル・フィダー
担当コーチ：上野晃宏（兵庫県）、第一遊撃艦隊・対艦部隊所属。アーマー８機撃墜、対艦攻撃９回。6302ポイント。パイロットも判断力より知識が高いペア。

トップエース



パイロット：A・カマタ
ナビゲーター：マッピー
担当コーチ：鎌田淳志（千葉県）。偵察護衛艦隊・防宙部隊所属。敵Ａ・アーマー12機撃墜。前回の作戦でも12機の敵Ａ・アーマーを撃墜しており、２回連続で敵Ａ・アーマー部隊に大きな被害を与えた。

発掘戦艦、始動へ！

かねてから探索中だったエクセリオン級の発掘戦艦がついに発見された。銀河連邦司令部ははさっそくサルベージ計画が立てられ、着々と前線投入の準備が進められている。

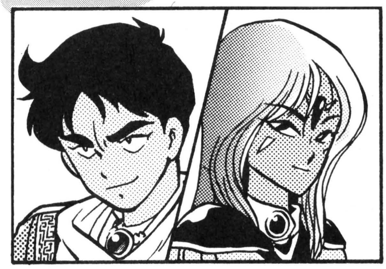
この艦が発見されたのは沖縄の海洋沖。レッドスカーフ作戦の切り札として修復されていた古代の戦艦「ヤトマ」のドック近くで、作業員が偶然発見したものである。戦艦「ヤトマ」自体は第３艦橋の修理不全が原因で七色星団会戦で沈んでしまったが、エクセリオン級発掘戦艦の発見につながっただけでもその存在意義は十分にあったといえよう。

艦の正式名称はいまだ未定。司令部では進宙式の１カ月前までには艦名を決定する予定である。ここしばらくは地球のファクトリーで修復作業が進められるが、最終段階に入りしだい、前線に投入されることとなる。



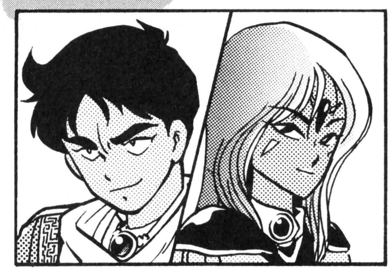
シリウス同盟

トップスコアラー



パイロット：アレートナビゲーター：ラナータ
担当コーチ：高橋裕明（神奈川県）。魔龍方陣艦隊・防宙部隊所属。敵Ａ・アーマー18機撃墜、対艦攻撃１回。5919ポイント。トップエースとトップスコアラーのダブルクラウン。

トップエース



トップスコアラーと同じペア。
所属する魔龍方陣艦隊は、じつに８回の遠距離攻撃を受けており、そのたびに防衛に出撃、敵Ａ・アーマー18機撃墜。ギャロップ以外のオプション、マジックダーツ、暗黒召喚陣、パイを１発ずつ装備。

ドルメ司令の処置決定

たとえ負けなかったとはいえ、無断で５艦隊を出撃させたドルメ司令の罪は決して軽くなるものではない。七色星団より全艦隊帰還ののち同盟賢員会ではさっそく軍法会議が開かれ、ドルメ司令の罪が問われた。

ドルメ司令は「これから長期間にわたって戦うことになる敵の戦力を知っておきたかっただけだ」と反論したが、賢員会はこれを聞き入れず、ほとんどの者が死刑を求刑。だが決定の寸前で賢員会の実力者のひとりが「いまドルメを殺してしまったら、いったいだれが銀河連邦を倒すのだ」という意見を述べ、他の賢員会員たちは沈黙。独立機動艦隊司令官であるスエゼンの弁護もあり、結局処分は延期ということに落ち着いた。

ドルメ司令は会議終了の際に、全力をもってして銀河連邦を倒すことを誓約し、同盟の士気はいよいよゆるぎのないものとなったようである。



ベテラン・エース戦果リスト

これは、有効なキャラクターコードを持っているペア（帰艦しているエース・ペア）の今回の作戦での戦果リストです。キャラクターコードの横に、今回の得点、帰艦したかどうか、所属艦隊、敵A・アーマーの撃墜数、敵艦との戦闘回数が書いてあります。応募のとき、キャラクターコードをまちがえている人がいましたが、正しいものにしてあります。よく気をつけて、正しいキャラクターコードで調べて、自分のペアが無事に帰艦しているかどうかチェックしてください。未帰艦になったペア（帰艦の欄に×がついているもの）のキャラクターコードは無効になります。無効になったキャラクターコードは絶対に使用しないでください。

エースはA・アーマーのエース専用機も使用できます。もちろん、一般機に搭乗してもかまいません。

階級制度は検討中ですが、エースは全員少尉クラス以上だと考えてください。(シリウスは本当は別の呼びかたをするのですが)。

■銀河連邦エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
GA204	2697	○	2	8	1
GA302	2660	×	3	4	4
GA401	2035	×	3	4	2
GA403	145	○	2	0	3
GA501	971	○	3	1	5
GA502	1380	×	1	4	3
GA505	619	×	3	0	7
GA508	1008	○	2	0	2
GA510	1701	○	2	3	2
GA513	746	×	2	1	1
GA611	2189	○	1	2	7
GA615	584	○	5	1	1
GA627	1045	○	1	1	5
GA630	1068	○	2	1	7
G01101	1866	○	1	4	5
G01104	2098	○	1	6	1
G01105	1492	○	1	4	5
G01107	989	○	4	2	1
G01201	2667	○	3	3	11
G01202	385	×	1	1	4
G01203	1908	○	2	3	3
G01204	1291	○	2	4	2
G01207	1468	○	2	2	4
G01208	636	○	2	1	5
G01301	2643	○	3	3	8
G01303	1565	○	2	3	3
G01308	1799	×	3	4	6
G01401	378	×	4	0	1
G01403	586	○	4	0	5
G01407	802	×	4	1	3
G01409	671	○	4	3	1
G01411	3083	○	5	3	7
G01505	263	×	3	0	8
G01507	89	×	5	0	0
G02101	2813	○	1	7	1
G02102	1003	×	1	0	5
G02103	960	○	1	3	3

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
G02104	42	×	1	0	0
G02109	208	×	1	1	0
G02110	1200	○	1	2	7
G02112	951	×	1	2	0
G02201	669	×	2	0	2
G02202	578	×	2	2	1
G02203	1481	○	2	4	3
G02204	3156	○	2	4	6
G02205	2220	×	2	4	4
G02206	1005	×	2	2	3
G02207	868	○	2	1	6
G02209	779	○	2	2	3
G02301	841	○	3	1	11
G02302	1141	×	3	3	3
G02303	529	×	1	1	1
G02304	2243	○	2	2	6
G02305	1834	○	3	4	7
G02401	424	○	4	1	3
G02402	131	○	4	0	1
G02403	1128	×	4	3	2
G02404	1161	○	4	3	0
G02405	1264	○	1	3	7
G02406	1366	×	5	3	1
G02407	1328	○	4	3	1
G02408	1048	×	4	2	3
G02409	1426	×	4	1	4
G02410	108	×	4	0	0
G02411	1212	○	4	2	3
G02412	804	×	5	1	4
G02413	571	×	4	2	1
G02501	849	×	5	2	0
G02502	1656	×	5	3	7
G02504	2827	○	5	1	9
G02506	2337	○	5	4	8
G02507	0	×	5	0	0
G02508	113	×	5	0	0

■シリウス同盟エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
SA201	失			格	
SA405	1065	○	6	2	3
SA628	365	×	9	0	0
S01603	203	○	6	0	2
S01606	540	○	9	1	3
S01702	失			格	
S01706	4381	○	8	5	8
S01708	1648	×	6	5	0
S01710	683	○	7	2	3
S01711	767	×	7	2	0
S01713	108	×	7	0	0
S01714	1415	○	7	3	4
S01803	1430	×	8	3	7
S01807	497	×	8	1	1
S01809	72	×	8	0	0
S01901	398	○	9	1	1
S01902	495	○	9	3	2
S01908	0	×	9	0	0
S01909	872	×	9	1	2
S01912	714	○	9	3	0
S01913	0	×	9	0	0
S01915	472	○	9	1	2
S01001	129	○	10	0	5
S01002	1520	×	10	5	2
S01003	278	○	10	1	1
S01004	796	×	10	3	4
S01005	956	○	10	2	0
S01008	416	○	10	0	3
S02601	0	×	6	0	0
S02602	201	×	7	1	0
S02603	2022	○	6	2	4
S02604	1472	×	10	4	1
S02605	19	×	7	0	0
S02607	47	×	6	0	0
S02701	1818	×	7	2	3
S02702	97	×	7	0	0
S02703	3297	○	6	3	5

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
S02704	2297	×	7	2	5
S02705	537	×	7	1	2
S02706	92	×	7	0	3
S02707	38	○	9	0	2
S02708	973	×	7	4	0
S02709	2209	○	7	1	4
S02801	2807	○	8	4	7
S02802	0	○	9	0	0
S02803	37	×	8	0	0
S02804	1485	○	9	2	1
S02805	158	×	8	0	2
S02806	125	×	8	0	2
S02807	324	×	8	1	0
S02808	558	×	8	0	6
S02809	395	×	8	1	0
S02810	3175	○	6	2	4
S02811	1593	○	8	4	5
S02812	636	○	9	1	2
S02901	387	×	9	1	0
S02902	981	○	9	3	0
S02903	420	○	9	2	1
S02904	1264	○	9	2	2
S02905	1045	○	9	1	3
S02906	1428	○	9	1	2
S02907	872	○	9	1	2
S02909	1067	○	9	4	1
S02001	183	×	10	0	1
S02003	2300	○	9	3	2
S02004	720	×	10	2	0
S02005	744	×	10	2	1
S02006	572	×	9	1	3
S02007	423	×	7	0	1
S02008	228	×	9	0	1
S02009	795	×	10	3	0
S02010	203	○	9	0	2
S02011	385	○	10	0	4

失格者&その他について

今回も失格者が何組かいましたが、基本的にどれも単純な計算ミスでした。自分のボーナスがいくらなのか、重量やエネルギー消費量の計算がまちがえていないか、応募する前にもう一度よく確認してください。

前回の銀河連邦ベテランで、G01207の帰艦の欄がこちらの手ちがいで空白になってます。これは帰艦したものと考えてください。

また、G01105の人から、ポイントからするとランクインしているはずなのにしていない、というクレームもありました。これもこちらのミスなのですが、ベテラン・エースリストのほうがまちがえているのです。4と7が逆になっています。つまり正確な得点は3746ではなく、3476なのです。したがって、ランク外です。

●能力値ポイントが35になっている人はもうそれ以上は増えません。そこで、代わりに記念品としてテレカをプレゼント！ いつ獲得したポイントかを書いて、コンプティーク編集部作戦企画室まで連絡してください。

《各艦隊戦果&ランキングリスト》

獲得ポイントで各艦隊の上位に入り、なおかつ帰艦したペアは、まだ持っていなければキャラクターコードが与えられ、エースとして認定されます。両軍の総合順位で1位になったペアは、トップスコアラーとして認定されます。また、A・アーマーの撃墜数の一番多いペアはトップエースとして認定されます。トップエースは174ページに発表してあります。エースとして認定される数は、各艦隊の戦果などによって変動します。作戦で活躍した艦隊はより多くのエースが出るのです。

表の「順位」は各艦隊内でのもの、「総合順位」は両軍それぞれでのもの（未

連邦艦隊戦果

①連邦第一艦隊
目標地点：クロイツ
第1ターンにB1より突入。C1のデラス一機雷群で損害を負う。F3を通過後、目標地点でラクシュミ一艦隊と2ターンにわたって戦闘。第17ターンに退却した。遠距離での攻撃7回、防御3回。艦隊戦2回（⑦2回）。
参加849機、帰艦337機。

②連邦第二艦隊
目標地点：ゲットー
第4ターンにE10より突入。星団突入と同時にデラス一機雷によるダメージを受ける。目標で魔龍方陣艦隊と戦闘の結果、これを撃破。遠距離での攻撃5回、防御3回。艦隊戦1回（⑩1回）。
参加1212機、帰艦623機。

③第一遊撃艦隊
目標地点：バーガー
第2ターンにJ8より突入。H5で独立機動艦隊と戦った後、目標にてサラスヴァディ艦隊と2ターンの間戦闘。決着がつかず、D5エリアにて再戦。第21ターンに相討ちとなり撤退した。遠距離での攻撃6回、防御4回。艦隊戦4回（⑥3回、⑨1回）。
参加820機、帰艦283機。

④第二遊撃艦隊
目標地点：バーガー
第3ターンにF10より突入。F9の機雷群突破後、パールヴァティ艦隊と戦闘する。第11ターンに撤退。遠距離での攻撃2回、防御3回。艦隊戦2回（⑧2回）。
参加1261機、帰艦759機。

⑤偵察護衛艦隊
目標：他艦隊の支援
第1ターンにJ9より突入。機雷群を通過後、バーガーにてサラスヴァディ艦隊と戦う。一時引き分けた後にE4で再戦。第20ターンに撃破された。遠距離での攻撃7回、防御4回。艦隊戦2回（⑥2回）。
参加729機、帰艦242機。

銀河連邦艦隊総計
遠距離での攻撃27回、防御17回。艦隊戦11回。
参加4871機、帰艦2244機。

■銀河連邦

①連邦第一艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	10	4147	03101	小林幸史	腰光	笹錦	G 03101	10	7
2	12	3948	03102	カルマ将軍	フォードマン	QZ-01	G 03102	4	7
3	16	3792	03103	黒木達也	ラッセル=コール	アラニア=シャンカール	G 03103	9	2
4	26	3310	03104	波多野博文	青龍	朱雀	G 03104	5	6
5	29	3255	03105	杉田義継	ゴジランテ	ビオラ	G 03105	3	6
6	31	3230	03106	藤田浩史	東　晴美	三好旱子	G 03106	4	7
7	36	3139	03107	クラッシャーJ	辻本夏美	小早川美幸	G 03107	8	7
8	42	3134	2-072	新田　彗	青野亜也子	畑中友里恵	G 03108	10	4
9	43	3058	03109	山本隆浩	黒羽快斗	中森青子	G 03109	3	8

②連邦第二艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	14	3899	03201	天空	烈火	水滸	G 03201	2	4
2	35	3156	02079	室井芳隆	フォース・レイザー	リップル・レイザー	G 02204	4	6
3	61	2774	03203	藤野雅彦	山崎太一郎	森村あゆみ	G 03203	4	6
4	70	2697	03204	中川純一	ギドラス=ブレイカー	フィルド=アイスマン	G 03204	8	1
5	92	2556	03205	野口幹雄	カイ・ハーン	シーン・ハリ	G 03205	1	7
6	118	2395	03206	角田和哉	ミナミウラ・テツヤ	ヤマダ・アツシ	G 03206	0	6
7	121	2383	01087	森田新一	アルヴェデュス	ワイル・バーン	G 03207	7	2
8	126	2338	03208	高沢秀幸	横田和史	小幡あつし	G 03208	7	3
9	130	2303	03209	柏原良昭	ライアス・スウォード	リム・ファルル	G 03209	2	3
10	144	2243	02071	工藤　豊	クドウユタカ	フジミレイ	G 02304	2	6
11	149	2228	03211	中平貴士	神野綺羅	神野沙羅	G 03211	2	3

③第一遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	6302	03301	上野晃宏	マクレーン・シーカー	シュルミー・エル・フィダー	G 03301	8	9
2	3	4519	03302	Black	White	Blue	G 03302	3	5
3	6	4305	03303	北川史朗	片山浩之	松島弘明	G 03303	2	13
4	11	4144	03304	北川豊和	田畑重夫	白鳥沢レイ子	G 03304	3	8
5	20	3540	03305	森岡拓弥	雲龍美矢	水沢マサト	G 03305	4	8
6	22	3458	03306	近藤明夫	古代スムム	サナナさん	G 03306	5	6
7	39	3113	03307	後藤　真	杏奈	沙羅	G 03307	5	9
8	41	3076	03308	中野貴志	デューク・鷹城	江島紗弓	G 03308	10	0
9	48	2856	03309	住吉政幸	スパーク君	リーフ	G 03309	6	6
10	63	2760	03310	高山志郎	浜田直子	山田優子	G 03310	4	4
11	64	2754	03311	木川智康	ハヤミショウ	キタハラユウコ	G 03311	2	12
12	66	2723	03312	鴉信治郎	一ノ瀬神巳	姫乃樹冬美	G 03312	4	9
13	68	2706	03313	キム・ヒョンヒ	ルフィ	リーマ	G 03313	7	3
14	73	2683	03314	高橋直樹	祠舞真冬	彩斬魅由	G 03314	4	10
15	74	2676	03315	桂田　剛	緒方貴史	マリー・ミアネス	G 03315	0	10

④第二遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	67	2720	03401	北島智裕	かなこ	きょうこ	G 03401	2	4
2	106	2466	03402	福田尚弘	デスバルト=キラー	ヤンウェンリー	G 03402	10	1
3	142	2248	03403	鈴木多津夫	伊達竜也	D	G 03403	0	4
4	217	1983	03404	庄司祐輔	レンゲ	マリーチ	G 03404	2	4
5	225	1957	03405	根岸　純	ソフィアムラサメ	セイラビスセイラー	G 03405	3	1
6	240	1909	03406	桐岡　誠	レオン	リリス	G 03406	2	1
7	250	1886	03407	榎本　真	摩訶迅雷	神霊遙	G 03407	4	1

⑤偵察護衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	6092	03501	田中達也	バーサーク野郎	プッツン娘	G 03501	4	10
2	4	4416	03502	中尾勝彦	らんま	乱馬	G 03502	2	5
3	5	4337	03503	K・C・B	ガーゼル	ファムル	G 03503	7	5
4	7	4282	03504	杉村寿郎	フェリオス	クレア	G 03504	8	6
5	7	4282	03505	鎌田淳志	A・カマタ	マッピー	G 03505	12	1
6	13	3913	03506	吉村　孝	秋月 等	織田舞	G 03506	6	10
7	15	3854	03507	中村真一	ゼウス	ガイア	G 03507	7	2
8	17	3736	03508	栗原　昇	浅野ゆう子	浅野温子	G 03508	6	6
9	19	3567	03509	H.FORD	Endymion	Nora	G 03509	5	9
10	23	3340	03510	高崎　晃	?	?	G 03510	4	6
11	24	3327	03511	鈴木達也	志羽竜樹	ALICE	G 03511	4	12
12	30	3248	03512	一岡克宣	空条承太郎	ジョセフ=ジョースター	G 03512	2	9
13	33	3209	03513	永井政光	三五十五	平尾勝	G 03513	3	9

帰艦者含む。301位以下は－)、「ポイント」は今回の作戦での獲得ポイント、「アーマー」は撃墜したA・アーマーの数、「艦」はダメージを与えた敵艦の数。

認識コード（最初にＴＰをつけてください）とキャラクターコードは、次回このペアをエースとして参加させる場合には必ず書いておいてください。ボーナスについては181ページです。

認識コードは参加者に与えられるもので、今後は能力値ボーナスも含めてずっと有効です。ただし、１回の作戦に、ひとつの認識コードで参加させられるペアは１組だけです。キャラクターコードはそのペアに固有のもので、そのペアが未帰艦になると無効になり、獲得したトレーニングボーナスも無効になります。

エースはペアの名前と参加サイドの変更はできませんが、それ以外はすべて変更してもかまいません。

■シリウス同盟

⑥サラスヴァディ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	3	5352	03601	吉田孝記	パイ=サンダー	ミヤ=アリス	S 03601	0	6
2	7	3800	03602	本田憲啓	ウィリアムズ・R・	ローラ・L・	S 03602	10	1
3	11	3458	03603	吉村朋記	トム	ジェリー	S 03603	5	3
4	15	3297	02018	海原朋和	シェスター・E=ローカス	オリビア=レイトール	S 02703	3	5
5	18	3175	02034	佐々木知彦	ルド=シュルト	サラ=シェーン	S 02810	2	4
6	53	2480	3-094	森　雅規	カンセイン	グラッド・スレン	S 03606	3	5
7	69	2282	03607	弟鳥重勝	ルマンド	キー	S 03607	3	6
8	77	2216	03608	奈田義博	冴羽獠	海坊主	S 03608	3	4
9	92	2099	03609	武良昌和	カストル	フレア	S 03609	2	7
10	95	2085	03610	芝野靖司	水木一郎	さささいさお	S 03610	4	5
11	102	2047	03611	JAM	マカパイン	インペリテリ	S 03611	5	2
12	103	2022	22006	下村義宏	ルアン・ヴィルシーア	ナミ・リングウェイ	S 02603	2	4
13	129	1805	03613	CoCo命	キキ	ララ	S 03613	5	0
14	137	1779	03614	山川典久	ダーム	ダレス	S 03614	4	1
15	148	1762	03615	千葉秀一	マメミム	ナニ	S 03615	3	3

⑦ラクシュミー艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	6	4188	03701	藤田竜司	カンメル	セシル	S 03701	3	3
2	9	3741	03702	阿部　武	ナリヤ・メイ	ロダミ・エレナール	S 03702	3	3
3	10	3708	03703	勝二友章	ヤン・ウェンリー	フレデリカ	S 03703	2	5
4	21	3041	03704	森　英樹	ハルカ=ヒョホホ	オサル=ウキャキャ	S 03704	2	4
5	23	2912	03705	原田慎一	リューフ	シンシア	S 03705	3	4
6	29	2799	03706	券を忘れた	ライム	プラム	S 03706	9	2
7	50	2511	03707	槙村泰広	鬼太郎	目太おやじ	S 03707	3	2
8	54	2471	03708	安藤大作	D.O.	N.EYES	S 03708	1	5
9	55	2456	03709	上田裕樹	タルティシア	ハザン	S 03709	7	1

⑧パールヴァティ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	5405	03801	永井拓郎	マロン	チャコ	S 03801	3	9
2	4	4381	01039	佐野栄昭	アバルトハウザー	ナミ	S 01706	5	8
3	5	4378	03803	しまくん	フィリム=ミーナ	ルミナ=フェリス	S 03803	5	7
4	8	3793	02036	Dan	ビクター・ハーミーズ	ウィン・カインド	S 03804	10	3
5	14	3306	03805	翔夢	ルーリオン	キャラファン	S 03805	5	15
6	28	2807	02008	入江　聡	R・B・ドム	Y・D・ロナワー	S 02801	4	7
7	34	2719	03807	F-ライン	アル=オー	ブルーク・ネイ	S 03807	7	10
8	35	2699	03808	黒木　淳	グリ	グラ	S 03808	3	6
9	38	2624	03809	YAN・W	華鈴	由里安	S 03809	8	2
10	39	2619	03810	ロウト師	アルクトゥールス	ラクシャーサ	S 03810	9	4
11	40	2604	03811	ディガ=オーブ・	ディレリア・フェディアル	フォーリー・アイゲル	S 03811	6	3

⑨独立機動艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	66	2300	02039	増田隆之	カーリー	ゴルディアス	S 02003	3	2
2	78	2211	03902	Y・U	ロード・カノープス	ミリー・アオバ	S 03902	0	2
3	81	2205	03903	日前亭hisato	日前亭hisato	真弓	S 03903	8	0
4	86	2134	03904	紺野　満	カインスレイヤー	リィム・メイスン	S 03904	5	2
5	99	2063	03905	村雨蘭丸	パルチザン	コルセスカ	S 03905	6	0
6	142	1773	03906	上野　拓	デュハン・ロゼリック	グル・シン	S 03906	7	0
7	237	1487	03907	酒巻功介	ジョグ	ガラリア	S 03907	3	2

⑩魔龍方陣艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	5919	03001	高橋裕明	アレート	ラナータ	S 03001	18	1
2	12	3354	03002	中川直人	藤井八雲	パイ	S 03002	10	1
2	12	3354	03003	霞	リュース	シミア	S 03003	12	0
4	16	3220	5-063	小川智洋	レッシュ	テューシャン	S 03004	2	5
5	19	3174	03005	木内宏和	マフティー・エリン	ガウマン・ノビル	S 03005	9	0
6	22	2960	03006	植田恵爾	アトルシャン	タムリン	S 03006	9	1
7	25	2893	03007	宇津井健氏	O.フェンス	D.フェンス	S 03007	4	2
8	27	2808	03008	宮川真和	真鍮	朱櫻	S 03008	8	1
9	31	2764	03009	VGS-ST	マイク・G・テラー	スペリオル・TSU	S 03009	0	4
10	33	2727	03010	谷口松蔵	水前寺龍揮	流香魔魅	S 03010	9	3
11	37	2638	03011	織田三羽也	FACT	TRUTH	S 03011	9	2
12	42	2586	03012	魔導法師	テジャス=ヴァジラ	アーカーシャ・ソーマ	S 03012	1	5
13	43	2572	03013	櫛田弘行	フューライログウェル	ラシアスフェアーウィンドン	S 03013	3	3

同盟連隊戦果

⑥サラスヴァディ艦隊
目標：バーガー防衛
第８ターンにＦ５のバーガーより出撃。Ｆ４、Ｅ４、Ｅ５と周回軌道する。バーガーにて第一遊撃艦隊と偵察護衛艦隊を迎撃、一時Ｆ４へ離脱しＥ４で再戦。偵察護衛艦隊を撃破後、第21ターンに第一遊撃艦隊と引き分けて撤退した。遠距離での攻撃１回、防御５回。艦隊戦５回（③３回、⑤２回)。
参加491機、帰艦263機。

⑦ラクシュミー艦隊
目標：クロイツ防衛
Ｈ４に展開ずみ。作戦終了まで不動。連邦第一艦隊を撃破するものの、ほとんどの艦が行動不能になる。遠距離での攻撃３回、防御６回。艦隊戦２回（①２回)。
参加639機、帰艦389機。

⑧パールヴァティ艦隊
目標：ハイデルン防衛
Ｇ６に展開ずみ。Ｆ６、Ｆ７と移動し、第二遊撃艦隊と交戦。撃破する。遠距離での攻撃８回、防御２回。艦隊戦２回（④２回)。
参加675機、帰艦263機。

⑨独立機動艦隊
目標：遊撃行動
Ｇ６に展開ずみ。Ｇ４、Ｈ４と移動の後、Ｈ５にて第一遊撃艦隊と遭遇。惨敗し、ほぼ行動不能におちいる。遠距離での攻撃２回、防御６回。艦隊戦１回（③１回)。
参加941機、帰艦633機。

⑩魔龍方陣艦隊
目標：遊撃行動
Ｄ５に展開ずみ。Ｃ３、Ｅ３とゆっくり移動しつつ、連邦第一艦隊の後方から何度か遠距離攻撃をしかける。Ｄ５に再び戻ってきたときに連邦第二艦隊と遭遇。第20ターンに撃破され、撤退した。遠距離での攻撃３回、防御８回。艦隊戦１回（②１回)。
参加709機、帰艦382機。

シリウス同盟艦隊総計
遠距離での攻撃17回、防御27回。艦隊戦11回。
参加3455機、帰艦1930機。

銀河絶対非武装中立宙域



▶東京都・井上けうま（ＩＰ）しばらくお別れの記念イラスト。受験の結果はいかがでしたか？　復活をお待ちしています！

●ドルメ司令？　七色星団??　デラスー機雪???　その上各惑星の名前は……。ぼくも一口乗せてもらって、古代進、森雪の両名を銀河連邦に参加させてもらった。シリウス側には「瞬間物質輸送機」なんてものがあったりして……。しかし、歴史は繰り返す！　絶対に銀河連邦の勝利だ!!

Ｐ.Ｓ.なんで銀河連邦に波動砲がないんだよ〜！

〈埼玉県・石井文彦〉



▶奈良県・げるちゃん（ＩＰ）お、おふだ!?

●「レッドスカーフ作戦」って案外通じないもんなんですね。私(19歳)や弟(17歳)は見てすぐ大笑いしたのに。弟の友だちは全然分からなかったそうだし、私の友だち（ヤマトファンも多いのに）ずぇんずぇん分かってくれなかったっ!!　なぜだぁぁっ！「七色」「久しぶりだな、ヤマト(じゃなかった)連邦の諸君」とか、「また会えて光栄のいたり」は絶対っ覚えていると思ってたのにっ。ヒスとタラン以外はドメルの部下じゃないっ、皆どーして分かってくれないのっ!?　そりゃ、いくらなんでも水盃は通だと思うが……。ドルメって聞いた瞬間に笑わなきゃ、ヤマトのファンじゃないわよっっ。……でもまあ、20歳以上の読者ならピンときたかもしれないけど。

〈香川県・昏蛇亜那〉

※ライターがレンタルビデオで全話を見直して書きあげたシナリオ、いかがだったでしょうか？　結果は史実(?)とは随分ちがいましたが、知っている



▶千葉県・Ω－ＧＡ（ＩＰ）



◀兵庫県・高島大（ＩＰ）

▼茨城県・一花昌宏（ＩＰ）



▼千葉県・秋吉浩昌（ＴＰ 03204、1＋1Ｐ）





▲兵庫県・高中忠孝（ＴＰ03205、1＋1Ｐ）

ガイナックスの
はずハガ見てね！

最近になってこの「はずハガ」のコーナーを狙ってハガキを送ってくる者がみょーに多い。だが、甘いぞ！　そんなハガキはどんなにカッコよくってもことごとくボツだ!!　諸君の絵の力量とか、ギャグセンスとかは、関係な――い。このわしがトホホと思うハガキと、なんとなくにくめない奴と、とりあえず常連になってしまった奴のハガキ以外、ここでは通用しないのじゃ。ま、そんなわけでさっそくお便りを紹介だ！とはいってもいつもの諸岡ちゃんだ（ちゃんつけだったりして〜♡）ぞ!!　こんなに毎回毎回掲載されるってのには、何か秘密があると君たちは疑うだろう。そう、そのとおり秘密があるのだ！　それは単純に女の子とゆーことと、美人らしいとゆーことと、して何よりＯＬ様ってことだ。とまあこんなことを書いているうちにお便りを紹介する行数がなくなったので、イラスト掲載でかんべんしてもらうこととしよう。

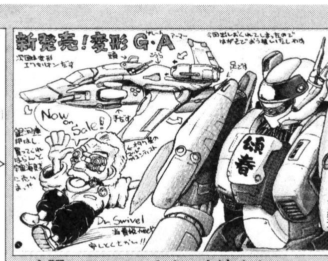
おっとそれから、電脳Ⅲのクイズ問題にたくさんの応募ありがとう。ちゃんと活用させてもらうので、ちゃんと買えよ！



▲奈良・川上啓一郎君
ジャンプＪＢＳのページと勘ちがいしてるな。でも、そこそこいいぞ



▶秋田・清水水晶くん
サインまで真似するとはヤバいぞ！　でも本家にはまだまだだ。詳しくはサイバー18号を見ろ！



▲大阪・シベールさんの友達くん
マンガも読んでくれてるんだね。でも、少し無理のある変形だとわしは思うぞ



▲神奈川・田村　要君
このパワー！　このセンス！　日本は君の発動を待っていたのだ！

▼埼玉・裕　魅くん
ずっ!!(なぜか笑介のマネ)





◀大阪・青い天使くん
マーカー着色がきまってるぜ！　君の同人誌を送ってくれ



▲いつもの諸岡さんなので、あえて名前を書くこともないと思うんだけど、こんど遊びに来てください



◀奈良・澁谷至誠くん
こんな狙った絵を選んでしまう自分がにくい……。トホホホ



◀京都・ＫＵＲＯくん
さすが京都人だ。キモノの絵を描いてくるとは狙ってるね。このシンプルさが好きだぞ



▶東京都・大綱鷲男(TP03206、1+1P)



▲栃木県・いのうえとみい(1P)



▼広島県・高野天野(1P)



▶岡山県・ZAKI(1P)お気の毒…



◀富山県・中根和貴(1P)どうもすみませんでした！ 中根さんのコードはTP02204Aに変更になります



▶東京都・兵渡忍(1P)ファイト！



▶大阪府・STALK(1P)



▲埼玉県・カバさん(1P)ヤ◯トのパロディにカラオケラジェンドラ！ トップの世界ではなんでもアリ(?)です

人には今回の「バカめ」にも喜んでいただけたことと思います。このノリのは何回かに1回はまぜる予定。でも考えてみれば、最初の「宇宙戦艦ヤマト」を放映していたのは15年ほど前。いまの中学、高校生では知ってる方がめずらしいのでしょうね……。石井さん、TP03201、1＋1P。昏蛇亜那さん1P。

●結果発表に関しては、賛成します。料金も適当なところではないでしょうか。実施したほうがいいと思いますし、されれば申し込みたいと思います。ただ、郵送されてきた中味が良い結果を報告するものならうれしいでしょうが、悪い結果、未帰艦とかの連続だったら〝こんなの廃止しろ！〞とかいいだすかも知れませんね(笑)。

〈福島県・角田伊織〉

※ということで、前回のアンケートに意見を書いてくれた人はほとんど全員賛成でした(あたりまえか……)。また、こちらの負担増を心配してくれる声も数多くいただきました。ご想像どおり、結果発表を実施するにはかなりの障害があり、手間もかかりますが、それをなんとかクリアして、実現したいと思います。ただ、少し時間をください。

ＴＰ03202、1＋1Ｐ

●ちょっと質問！

①連邦もシリウスもどこからあんなに船がプクプクわいてくるのですか？

②〝きかん〞は〝帰艦〞ではなく、〝帰還〞ではないのですか？

〈京都府・木舩宙也〉

※お答えします。

①実際の戦闘で沈む船は意外に少なく、ほとんどが撤退しているのです。毎回修理して使っているのです!?

②帰艦は読んで字のとおり、所属した艦隊には帰ってきた、ということで、未帰艦になっても他の艦隊などに生還している可能性はあるのです。だから〝帰還〞ではなく〝帰艦〞なのです。

ＴＰ03203、1＋1Ｐ

※特別認識コード(1Ｐ)

兵庫県・池野大悟　TP03212

千葉県・木下善晴　TP03213

▼東京都・いまにしさとるこ(TP03210 1+1P)考えてみましょうか





▲大阪府・さんとうたけし(1P) わからない人はレンタル屋へGO！

▼奈良県・阪田幸司(1P)





◀徳島県・政樹どん(TP03211、1+1P) じつはナルトはラーメンのではなく、こっちが語源(?)です……



▲静岡県・遥麻輝(TP03207、1+1P) チャンスはある！

▼富山県・佐藤正臣(TP03208、1+1P)





◀神奈川県・チエコ・シーバ(TP03209、1+1P)

トップ作戦企画室

お手紙は認識コードとボーナスポイントの対象になります。どしどしお手紙、イラスト、提案、質問、ゲームのシナリオなどを、コンプティーク編集部・作戦企画室まで送ってください。場合によってはガイナックスのコーナーへ持っていかれますが……。もちろん最初からそっちをねらってもＯＫ。封筒やハガキ、便箋などにも忘れずに住所、氏名、キャラクター名、(あれば)認識コードやキャラクターコード、ペンネームも必ず書いておいてください。

ボーナスポイントはランクインして獲得できるものと少し異なり、1＋1Ｐとは技術項目・性格項目それぞれに1ポイントずつ、それぞれのキャラに追加されるということで、1Ｐとはどちらかひとつの項目に1ポイント追加できるということです。どちらに追加するかは自由です。いずれにしても単独の項目での最高は35ポイントまでしか使えないというのは同じです。

銀河連邦・シリウス同盟 準エースリスト

この準エースリストは、今回の作戦で活躍しながらポイントが足りなかったり、ポイントは十分だったのに未帰艦になったりした人を参加艦隊別の順位に分けたものだ。Xは未帰艦。基本的に両艦隊のベスト300だが、艦隊によってはランキング外のベスト20になっている。このリスト入りでの特典はとくにない。

①連邦第一
ワグナー教官×
藤原祥一×
首藤哲治郎×
田巻文彦
佐藤晶信
石毛良平
Mr.T
西尾貴幸
浜木崇之
渡部数満×
西啓一郎
下川奈津江
五十嵐茂
岸田有弘
福地雄
鷹觜貴之
平山敬幸×
西郷正和
菅谷俊光×
高橋幸治
木舩宙也
愚劣指揮官
岡本和之×
六楽内嘉了
近間孝
大島裕之
吉岡真人
田上隆行
A-bonber
木原慎二
得居豊
ラルス
中原寛勝
宇山準一郎
下川奈津江
イゼルローン
柏原良昭
金山直樹
ヤン・ウェ…
レイストレ…×
益川基司
若杉知大
中川一樹
青柳光正
フカイエイゴ
田中義隆
三浦雄一
辻野孝智
小玉真輔
大塚知史
陶山栄二×
アークス…×
小田敬宣
吉村泰一×
森林渚優E×
山崎規雄
原田勝行
井上浩司
寺田吏宏
本図範夫
梶原克彦
吉田和樹×
柳沢英世
木村拡司

②連邦第二
渡部直寛×
渡部智治
井上岳
山中誠×
清野孝幸
市川慶太郎
松田健太郎
岩月幹
西尾泰彦×
アルスキュル
星野昌幸
丸山直久×
西堀康平
青柳孝広
サキ・ヴァ…×
篠原遊馬
佐野木裕士
DEIS

③第一遊撃
佐藤彰真×
斉藤美穂×
沖和哉×
庄子匡×
田中優
広枝直文
井上裕一
杫山洋平×
大橋秀介×
ちゃん
長渕勇紀
田村倫夫×
会田佳美2号
クマさん×
松井博幸
ほえほえ
日高英洋
STRIKER
河田貴充
阿部智宏
清水道浩
原田雅道
MIYARI
近藤実
フルカワ×
レガシアム
高士雅史
岩崎宏美
井上一人
小川泰之
岡田直木
鈴木健彦
倉持剛×
小山敏雄×
白川高志
辰巳晶隆
阿野浩忠
RYTEOM
本久尊一郎
五十嵐智裕
玉城清春
築井直樹
風のビリオン
フラッツ
塩飽和良
福田浩也
家入友昭
渡辺博光×
山村直紀
嶋田健也
伊東由行×
DUKE
中尾昌也
内田仁
萩本日光
濱口聡
佐藤洋介
ダーク・アイ
機械人×
江口健一
S.M.F会計×
七々木誠×
T.O.M.O
橋本仁
山本泰史×
中村健治
X
仲松幸彦
S.M.F係長

④第二遊撃
長内章
松原了太
川田剛史×
渡辺勇輝
小川一茂
吉田陽一
大井康史
真下豪大
MAP
岩岡和史
柴田学
永田哲之
江面秀一
大島理
徳森英二
山口大介×
樫葉秀人
小澤勝巳
菊地博隆
土佐黒潮丸

⑤偵察護衛
高橋努×
島村崇×
多久和隆司×
K.C.B
相田翔子
松井圭司
越後浩一
本間貴晴
沼田勝
杉野
森林渚優F
岡田一雅
cloth-14F×
畝村拓郎
倉見慎吾
国松覚
鶴小生
久保裕輔×
神田修×
松原孝×
古賀了悟×
秋田直昭
森脇和平
ウォーレン
A.K.D
CHOCHU
成松宏規
Ace
宮川純雄×
豊澤智一
モッサード×
竜沢昌考
城下真二
佐藤隆弘×
辻康夫
小出直哉
西山剛×
木谷薫×
佐田直人
長見浩矢
平井宏治×
ポルナレフ
田中謙一
大西覧児
MA-66
木村和人
萩原興洋
秋山英司
古川大輔
松葉井利明×
三條哲司
かるな
宇戸英生
山根勝志×
芦田智
佐藤康智
満島忠典
伊藤誠
木下朋広
中村勝
広川陽一
不曽敦
NOI
山際貴志
E
松本彰一
K.C.B
乗松正則

⑥サラスヴァティ
西迫元英×
レイモンド×
トラン2790×
小野隆史
徳田一夫×
小関崇広
宮本玲
五味隆治
DM
馬場健
飯田俊一郎×
岡部智広
怪盗BAVEL
広瀬功治
吉田晋作×
斉藤文宏
梁川貴充
千葉光広
伊藤清二
向海一
クシャトリア
豊田達也
渡辺史幸
茨木浩史×
吉川大介
イチロク×
中島大介
花岡広明
カカロット
太田茂生×

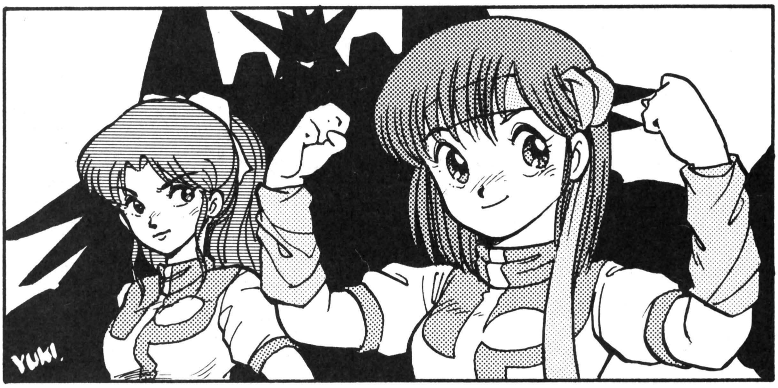
⑦ラクシュミー
L.ガイラム×
フォーセリア
小野孝臣
リキュール
浅田善晃×
田中斉
里山涼
岡田貴史
応変×
川浦弘一郎×
小田原慎
菅原哲二
大塚太貴
田中宏直
STRIDER
清水賢
村雨蘭丸
小林英史×
中野竜一
M.STORM×
高瀬靖広
ミスチョイス
後川潤
石川秀樹
キム・ファ×
杉浦孝一
我羅良加呂…
竹之内宏則
清水伯浩
坂本雄一×
河野敏和
佐藤宜男
山口暁洋
友國哲男
田中宏朗×
松本響
今井潤
疋田真祐
長野和夫
川上邦明
森川民夫
シャー
近藤利文

⑧パールヴァティ
掬川義人×
世界樹×
玲×
逸見智弘
水祭ユミ
堤征一郎
九紋龍ポポ
吉野直樹×
高峰英喜
里中誠
斎川学
ロデマス
山田日都志
平良寿史
加藤健治
風流
飯塚篤×
今裕志×
野田宏行
清水章
里
吉沢雅文
飯田俊一郎
西隆明
IZUMO
シルバーホーク
F.R
小宮山敏文
安達晴康
嘉野勝美
脇坂聡
北村雅宏
丸山裕
照田幸机×
アルラウネ×
由井俊孝
古屋祐哉
Ys
板井恒次
土屋真一
落貴大
佐藤琢
T.C.T
永井慎太郎
金山真也
SPIRIT
上野和彦
ブレイドウ…
GOZEN
川田訓男
横井俊員
城戸栄和
MK-26
鈴木淳
照屋剛
藤田裕則
青木康英
小柳巧
SETSUNA
ラプトゥ
荒井善昭
菅原貴博
精霊騎士
川井圭介×
仁科昌和
鈴木健悦
古見沢達之
舟橋敏史
ペンちゃん…
高橋正樹
斉藤肇
西則文
田中卓
新井真介×
大川嘉一×
天羽暁
大住浩一
平野高道
中沢淳
ジュラテT=ケ…X
妖悧梵那
MASA
こひつじ×
神藤雅文
ZAB
仕入幸×
佐藤仁
嵐大祐
ULD
向井貞篤
河原康二
太田智宏
菅原浩弥
渋谷眞弓
重田和之
森田徹
福井徹
石義哲雄
三栗谷範之×
宮川直樹
徳田一夫×
荒井秀和
KAI
堀川肇充

⑨独立機動
日比野聖二×
中村正樹×
アルディア
青沼和好
ALF
青沼和好
ALF
石崎義博
匐冥
時任弘美
三宅孝明+α
松村武志×
伊藤裕治×
森田大作
壱
沖田光史
木下貴光
入江聡
D.Knight
矢澤典映

⑩魔龍方陣
荻島満×
近松晋×
麻生尚和
ももちん
中野智仁
藤原亮
三浦茂樹
PAOO!
池田貴雄×
コローニャ
てらさは
佐野稔
鈴木文江
上西雅弘
A-I
浅田誠一
藤田徹一
片岡哲也
紅林勝紀
川村悟×
宮崎学×
黒田英克
岩橋僚司
鈴木朋貴×
田口浩一×
広江一郎
後藤博一
天地人
林鋭志
田中祐史×
見目哲也×
YAMAKI
村田克己
Y.K.×
宇藤誠朗
桜井悟
山添浩史
大滝克則
柏原行治
中立神
松戸哲也
鈴木孝信
目黒泰幸
大西康博

参加するキャラクターの作製と選択



リーダーズチャレンジ『トップをねらえ！NeXT GENERATION』に参加するのは、まず参加するサイドを決定することから始まります。旧帝国の科学技術を受け継ぐ銀河連邦、理力（超自然的な魔法ではないが、科学とは別の思考体系に基づくもの）を基礎体系とするシリウス同盟のどちらか一方を選んでください。このゲームにおいてはどちらも対等な存在です。

一般の参加者は、二人乗りの攻撃機A・アーマーの乗員（またはそのコーチ）として作戦に参加します。銀河連邦側のA・アーマーは、マシーン兵器（人型のロボット兵器）で、シリウス同盟側のA・アーマーは、精神装甲（乗員の意思によって自由に外見を変えられる）を持つ戦闘機です。

片方がパイロット、片方がナビゲーターとなりますが、それぞれに常識の範囲内の名前をつけてください。ペアのチーム名（これは愛機名でもあります）も自由にどうぞ。それぞれのキャラクターの性別や性格、特徴などについても、自由に決めてください。トップエースなどになったときのイラストの参考などにも使います。

パイロットはA・アーマーの操縦を担当し、重要な能力は判断力になります。ナビゲーターは主に攻撃を担当し、重要な能力は知識になります。生命力はふたりがどの程度のダメージに耐えられるかを示します。この3つの能力を技術項目と呼びます。

パイロットとナビゲーターの役割分担はローテーションによって、メイン2、サブ1の割合で替わることがあります。そのため、あまり能力にバラつきがありすぎると成功しません。

性格項目のガッツは帰艦のしやすさに、ルックスは得点評価の面に、ラックはあわやというピンチのときの脱出のしやすさに関係してきます。

能力に使えるポイントは、基本的には技術項目、性格項目それぞれ30ポイントです。しかし、認識コードを持っている人は、より多くのポイントを使えます。ただし、各項目は最高で35ポイントまでとします。それ以上獲得しても35ポイントにしてください。

キャラクターの能力値

①〜③の技術項目は、戦闘に直接関係する能力値だ。この項目には、最低でも3ポイント、合計で30ポイントを割り当てること。
④〜⑥の性格項目は、キャラクターの個性をあらわす能力値だ。この項目には最低で3ポイント、合計で30ポイントを割り当てること。

①判断力	操縦能力を決める
②知識	攻撃能力を決める（連邦は武器管制、同盟は精神力）
③生命力	戦闘でのダメージ許容量を決める
④ガッツ	戦闘不能のときの帰艦の可能性を上げる
⑤ルックス	同じ戦果をあげてもより高く評価してくれる
⑥ラック	勝ち目のない敵と当たったとき逃げやすくなる

認識コード所有者&エースたちへ

認識コードを持っていればキャラクターの能力値へ追加ボーナスが、有効なキャラクターコードを持っていれば（つまりエースであれば）トレーニングポイントへ追加ボーナスが使えます。

詳細は以下のとおりです。

●能力値への追加

トップエース＆スコアラー ――3P
その他の各艦隊の1位 ――2P
その他ランクイン ――1P

●トレーニングへの追加

トップエース＆スコアラー ――50P
その他艦隊の1位 ――30P
その他ランクイン ――20P
その他帰艦したエース ――10P

能力値への追加は技術項目、性格項目それぞれに行われます。2ポイント獲得すればそれぞれに32ポイント使えるということです。

1回の作戦で獲得できるボーナスは、該当するものひとつだけです。たとえばトップエースとトップスコアラーの両方になってもボーナスが倍になるわけではありません。

これらのボーナスは1度だけではなく、何度でも使えます。（未帰艦になったらトレーニングボーナスは無効になります）。トップエースに1度なり、その後ランクインを1度して帰艦しているペアは能力値へ4、トレーニングへ70のボーナスが使えるのです。（新トップ第1回の旧トップボーナスも有効）。

有効なキャラクターコードを持っている人も、すべての項目を書きこんでください。キャラクターの名前と参加サイド以外はすべて変更してもかまいません。認識コードのみの人はすべてを変更してもかまいません。

A・アーマーの選択と作戦計画

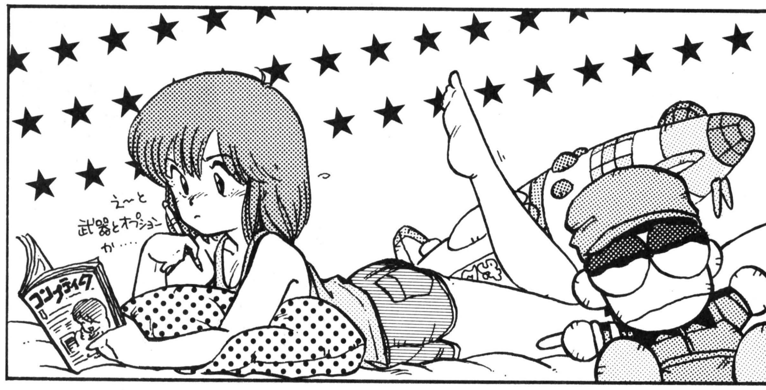
キャラクターの能力を決定したら、つぎは戦場で搭乗するA・アーマーを選択し、それに武器とオプションを搭載しなくてはなりません。

A・アーマーは下の表のなかから、参加するサイドに合わせて選んでください。ただし、エース専用機は有効なキャラクターコードを持っているエースしか選択できません。

A・アーマーの機動性とは、機体の移動・機動能力の高さをあらわします。これが高いと、主に攻撃面で有利になります。回避性能とは、機体の大きさも含めた攻撃回避能力の高さをあらわします。これが高いと、主に防御面で有利になります。装甲・シールドが高いと、敵弾が命中した場合のダメージを無効または軽減することがあります。

銀河連邦側は、A・アーマーの搭載量までの重量の武器やオプションを、シリウス同盟側は、A・アーマーのサイコポッドの量までのエネルギー減少量の武器やオプションを搭載できます。

武器の「使用回数」の「複」は弾切れ、故障、呪文失敗などが起こるまで何度でも使えるものを表します。「用途」の「対A」は対A・アーマー用です。これはひとつの目安で、それ以外に効果がないというわけではありません。



搭載できる武器やオプションはどちらも最高で10種類まで。ただし、武器のほうは、数量を記載すれば同じものを複数持つことができます。オプションのほうは、同じ種類のものはひとつしか持てません。

毎回のシナリオは、基本的にはそれぞれ5艦隊ずつの作戦行動によって構成されます。この後にあるシナリオをよく読んで、どの艦隊に参加するかを決めてください。艦隊は遠距離では偵察艇を展開して、発見した敵艦隊にA・アーマーで攻撃をしかけます。艦隊同士が同じ宙域で遭遇すると、艦隊戦とA・アーマー戦が起こります。

応募用紙の記入段階で失格になっていないかぎり、参加者全員が作戦に参加します。高得点をあげないと、誌面のほうには出ませんが、参加者全員、ひとりひとりの結果が、艦隊戦や作戦そのものにも影響を与えています。

各艦隊では、搭載しているA・アーマーを4つの部隊に分けて編成しています。右ページの説明を読んで、どの部隊に参加するかを選んでください。

そのつぎは、事前トレーニングの選択です。出撃前にどのような訓練をするか、100ポイントを4つの項目に割りふって決定します。ただし、それぞれの項目に最低でも10ポイントはふらなくてはいけません。エースになるとより多くのポイントを使うことができるようになります。

戦場での行動選択も、右の表をよく見てひとつずつを選び、その番号を記入してください。

以上で選択は終了。応募用紙の書き方を見てどんどん参加してください。

A・アーマー

銀河連邦

コード	名　称	機動性	回避性能	装　甲	ダメージ許容量	搭載量	
G－1	GR－1SS	350	28	2	180	60	機動性を最重視してつくられている
G－2	GR－2S	280	22	4	200	100	より多くの武器が搭載できるようになっている
G－3	GR－3S	300	26	6	200	80	装甲が大幅に強化され、ダメージを軽減できる
G－4	GRX－1A	370	25	6	220	90	エース専用。特殊な調整がほどこされている

シリウス同盟

コード	名　称	機動性	回避性能	シールド	ダメージ許容量	サイコポッド	
S－1	ラジェンドラⅠB	270	33	5	180	60	ラジェンドラのなかでは機動性は最高
S－2	ラジェンドラⅡB	230	31	8	230	80	能力にムラがなく、バランスがとれている
S－3	ラジェンドラⅢB	160	30	11	240	90	機動性は低いが、最強のシールドを形成できる
S－4	ラジェンドラS01	250	38	9	250	90	エース専用。実験用の理力子が搭載されている

銀河連邦（武器）

コード	名称	威力	重量	命中率	使用回数	用途	効果
001	ザップガン	5	7	70	複	対A	S＆W社製の、小型無反動銃器
002	チェーンガン	10	12	60	複	対A	SFK社製の、中型のエネルギー弾発射銃器
003	バスターソード	15	15	50	複	汎用	トップ部隊伝統の、剣タイプの近接兵器
004	ファイアショット	10	2	20	単	汎用	小型の機雷。空間に大量に散布して使う
005	バスターホームラン	10	6	60	単	汎用	ナイキ社製の投擲兵器。小型の球体を撃ち出す
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	20	10	50	単	対A	センサーで敵を自動追尾するミサイル
007	アステロイドキラー	30	12	40	単	汎用	小型の汎用爆弾。対アーマー戦闘にも使える
008	エクサーションバズーカ	40	14	35	単	汎用	大型の鉄球を超高速で発射する
009	フィラデルフィアボンバー	50	15	30	単	対艦	大型の対艦爆弾。反応兵器
010	重力縮退弾	80	16	20	単	対艦	超大型爆弾。超小型マイクロブラックホールを使用
011	アインシュタインミサイル	100	25	25	単	汎用	汎用大型ミサイル。重力縮退弾のミサイル版
012	リトルコレダー	60	60	30	複	対艦	槍型の大型兵器。突きさしてエネルギー放出する

シリウス同盟（武器）

コード	名称	威力	エネルギー減少量	命中率	使用回数	用途	効果
051	エーテルイーター	5	8	80	複	対A	空間に小さなひずみを生じさせて攻撃する
052	マジックダーツ	5	2	40	単	対A	ニードルをつくり出し攻撃する
053	ファイアブラスト	5	4	80	単	対A	エーテル物質を利用した小型火系呪文
054	マジックチェイサー	10	7	70	単	汎用	自動追尾型の弾道型エネルギー弾を発射する
055	連環念波弾	10	10	50	複	汎用	衝撃波を生み出す
056	炎霊召喚	10	15	70	複	汎用	前方に熱空間をつくりだす
057	ナルト	15	9	60	単	汎用	エーテル宇宙に、巨大な波の渦をおこす呪文
058	ライトニングボルト	20	12	60	単	汎用	元素から電子エネルギーをとりだす呪文
059	炎弾	30	18	60	単	対A	宇宙空間のエーテルを反応させ熱エネルギーを発生させる
060	メテオ	50	25	50	単	対艦	流星やアステロイドをつくりだす強力な呪文
061	暗黒召喚陣	70	28	40	単	対艦	超小型マイクロブラックホールを出現させる
062	バイ	200	40	20	単	汎用	時空をゆがめる最大級の呪文

銀河連邦（オプション）

コード	名称	重量	効果
101	シールド	10	装甲が3ポイントよくなる
102	ロードランナー	5	機動性が10%ほどアップする
103	センサーシステム	10	回避性能がおよそ20%アップする
104	オートリペア	5	ダメージをすぐに一定率だけ自動修復する

シリウス同盟（オプション）

コード	名称	エネルギー減少量	効果
151	メンタルバリアー	5	シールドが2ポイントよくなる
152	ギャロップ	10	機動性が20%ほどアップする
153	マインドセンサー	5	回避性能がおよそ10%アップする
154	ナチュラルフィクサー	10	ダメージをすぐに自動修復する

A・アーマー部隊の編成

各艦隊では搭載したA・アーマーを、その任務別に次のような4つの部隊に編成している。君のキャラクターもこのどれかを選んでほしい。この編成は、銀河連邦もシリウス同盟も同じ。

- ❶制宙部隊　攻撃隊。敵のA・アーマーをたたき、制宙権を確保する
- ❷対艇部隊　攻撃隊。敵の艦隊を攻撃する
- ❸遊撃部隊　攻撃隊。ただし出会った敵ならどれとでも戦う
- ❹防宙部隊　護衛部隊。ただし敵の攻撃を受けなかったときは、遊撃部隊として出撃する

事前のトレーニング

どのペアも出撃前に、合計で100ポイントの特別トレーニングを受けられる。4つの項目は、それぞれ最低10ポイントは履修すること。

- 移動　宇宙空間での移動が早くなる
- 索敵　敵を早くから発見できる
- 戦闘　戦闘のときに有利になる
- 回避　敵の回避や戦闘からの離脱がしやすくなる

戦場での行動選択

君のキャラクターが、戦場で選択できる行動は、移動、対アーマー戦闘、対艦攻撃、戦場からの離脱の4種類。それぞれひとつを番号で選ぶこと。

移動

- ❶高速移動　奇襲が起こりやすい
- ❷警戒移動　通常の移動
- ❸索敵移動　奇襲が起こりにくい

対アーマー戦闘

- ❶一撃離脱　最初の攻撃のあとは離脱する
- ❷格闘戦　何度も戦闘を行う
- ❸回避　できるだけ戦闘を行わない

対艦攻撃

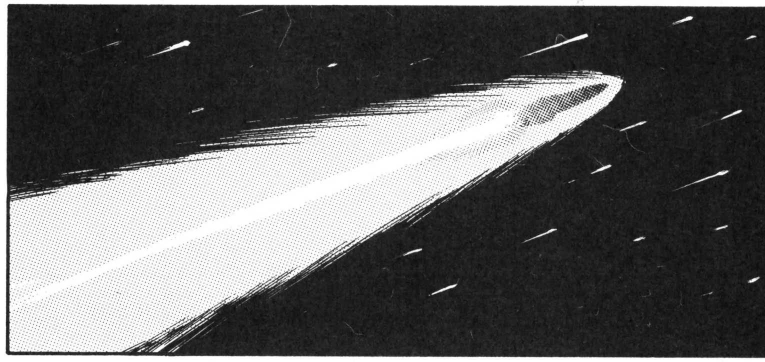
- ❶一撃離脱　一度の攻撃で離脱する
- ❷連続攻撃　効果のある兵器があれば攻撃を続ける
- ❸回避　対艦攻撃はしない

戦場からの離脱

- ❶ダメージが50%を越えたら離脱
- ❷ダメージが75%を越えたら離脱
- ❸戦果をあげ、ダメージが50%を越えたら離脱
- ❹戦果をあげ、ダメージが75%を越えたら離脱
- ❺兵器を使いつくしたら離脱

今回の作戦！ 十億光年の亡霊

アドミラル作戦



「謎の未確認飛行物体、亜光速で太陽系に接近中」

この通信を送ってきたのは、ディスラプト12星域にある銀河連邦通信基地であった。情報によると物体の大きさは宇宙戦艦レベルで、超だ円軌道を描き銀河系中心方面から接近中とのこと。この報を受けた連邦司令部はさっそく行動を開始したが、その翌日に下された命令はほとんどの兵士たちにとってまったく予想外のものであった。

それは、物体の調査、および護衛任務であった。命を受けた偵察護衛艦隊のササキ・シロウ司令官は司令部に対して意見を提示。「太陽系に与える影響を考え、物体は調査後破壊すべきである」と述べた。ところが司令部はこれを却下。公式に「この物体を守り抜くことはかつてわれわれのために命をかけてくれた偉大な英雄へのたむけである」と発表。こうして司令官以下、各兵士もようやく作戦の意義を理解し、偵察護衛艦隊は単独で冥王星軌道に向けて出撃。アドミラル作戦が開始された。

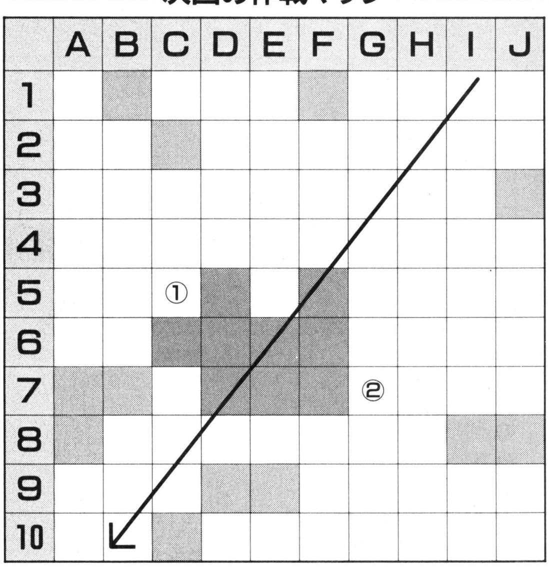
一方シリウス同盟側もこの飛行物体には少なからず興味を抱いていた。シリウスの最高権力者たる賢員会員たちはこの物体を過去の失われた軍事技術でつくられたものらしいと判断。宇宙怪獣に関する貴重なデータを入手すべく、全艦隊に緊急出撃を命じた。作戦の目的は物体の調査、およびその後の処理。偵察護衛艦隊より2週間遅れて、シリウスの各艦隊司令官たちはさっそうと母星をあとにした。

飛行物体を接触前に奪取されるという連邦にとって最悪の事態を救ったのは航行パトロール中の連邦第二艦隊であった。偶然にも当艦隊麾下のトップ部隊がシリウス側の通信を傍受。その概要を知らせてきたのである。銀河連邦司令官は残る3艦隊にも至急出撃を命令。シリウスの艦隊が物体接近をはかると思われるダッカートΩ星域にコンタクト・ポイントを変更した。こうして旧世界の遺産と推測される謎の飛行物体をめぐって、銀河連邦とシリウス同盟の亜光速での戦いが始まったのである。

両艦隊が激突するダッカートΩ星域の通常空間は比較的エーテルの安定した宙域である。ただし戦いながら飛行物体と同調するのはかなり難しく、いくつかの艦隊は重力干渉の激しい二重惑星間の危険区域で接触をはかることも十分に考えられるであろう。

およその飛行物体の進路は推測できるものの、その正確な進路予測は不可能、さまざまな条件によって微少なくいちがいが生じることはおおいにありうる。いかに敵艦隊のスキをついて目標に接近するか。それが今作戦の最大ポイントであろう。

次回の作戦マップ



ダッカートΩ星域について

今回の戦場となるダッカートΩ星域はふたつの惑星と無数のアステロイドベルトにより成り立っている。二重惑星「アズナブル」と「クワトロ」の間には強力な重力磁場があり、軍の艦船でなければ突入はまず不可能な難所として知られている。

この星域にはかつて「ダイクン」と呼ばれていた惑星が存在していたが、巨大ないん石の衝突によって崩壊。いままで3つの惑星により保たれていた重力均衡は一気にくずれさり、ふたつの惑星と異様に乱れた重力場とが残された。

重力干渉区域ではこのためにレーダーもいっさい役に立たない。攻撃防御、およびその他の作戦行動はすべて肉眼とカンにたよるしかないであろう。もしこの空間内で飛行物体に接触することになれば、両軍ともに苦戦は必至。とくに直接接近するA・アーマーにとって、条件はかなり苦しくなる。

目標へアプローチするペアは戦況によって決定される予定。最低でも突入時には無傷でなければならない。

※①アズナブル②クワトロ。薄い部分はアステロイド、濃い部分は重力干渉宙域。矢印が予想進路図

銀河連邦

名　　称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
ルクシオン級戦艦	60	10	60	120	現存する艦のなかでは最強
マックスウェル級巡洋艦	30	10	25	70	対艦隊戦で戦艦を補助する
ホーキング級駆逐艦	15	15	15	35	主力艦の護衛が任務の艦
メリエス級空母	10	15	30	100	A・アーマー部隊の母艦
キニスン級偵察艇	5	1	3	10	遠距離偵察を行う小型艇

シリウス同盟

名　　称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
ニルヴァーナ級戦艦	50	15	80	100	強力な装甲を誇る主力艦
ラーマ級巡洋艦	20	15	40	60	防御力重視の大型巡洋艦
サラハ級駆逐艦	10	20	20	30	対アーマー戦闘の得意な艦
シヴァ級空母	5	20	50	80	A・アーマー部隊の母艦
ハヌマーン級偵察艇	1	5	5	10	数が多いほど索敵能力があがる
シャンバラ級方陣艦	1	1	20	20	魔法陣攻撃を行う小型艇のグループ

※艦艇のパラメータは、A・アーマーとは別の基準のものです

銀河連邦

艦隊	概要	戦	巡	駆	空	偵
❶ 連邦第一艦隊 司令官 ダイ・ヤーギ	連邦の主力艦隊。国防宇宙軍直属のため、装備はかなり強力である。J９より突入し、目標の飛行物体が重力干渉区域を脱出後に接触をはかる予定である。	5	5	8	2	7
❷ 連邦第二艦隊 司令官 レア・フェルナンデス	第一艦隊と並ぶ正規艦隊の主力。前回の作戦では銀河連邦側で唯一最後まで星団内にとどまった艦隊である。J６セクターより星域に進入。飛行物体が重力干渉区域突入の前にアプローチをかける。	4	4	8	3	9
❸ 第一遊撃艦隊 司令官 タカナシ・ミノル	高速偵察艦隊を強化した機動部隊。対艦攻撃力が弱いのが難点である。今回はE１セクターから星域進入をはたす予定。目的はシリウス艦隊の攻撃、および他艦隊の援護である。	3	9	10	3	10
❹ 第二遊撃艦隊 司令官 ユン・カンカン	もとは太陽系近辺の星系連合の艦隊。いまは司令部直属として動いている。J７から星域の中に入りこみ、重力干渉区域周辺へ移動。シリウス艦隊の動きに合わせて、他の艦隊を支援する。	1	4	13	4	11
❺ 偵察護衛艦隊 司令官 ササキ・シロウ	艦隊数の不足をおぎなうために編成された支援専用の艦隊であるが、今回の作戦ではJ２セクターから真っ先に突入。できる限り早く目標の飛行物体と接触するのが任務である。	1	3	13	6	13

シリウス同盟

艦隊	概要	戦	巡	駆	空	偵	方
❻ サラスヴァディ艦隊 司令官 ドルメ・ドーン	シリウス同盟軍の主力艦隊。ユーガイム提督が負傷中のため、今回も引き続きドルメ将軍が指揮を取る。A４より飛行物体の予想進路へ接近、接触の予定である。	5	5	9	1	8	6
❼ ラクシュミー艦隊 司令官 エロヒ・ガース	シリウス同盟の艦隊のなかでは最強の火力を誇る。E10セクターより突入し、銀河連邦艦隊の動きと戦局に合わせて作戦を展開する。	4	8	8	1	9	2
❽ パールヴァティ艦隊 司令官 リル・リル	前２回の戦いでは申し分のない戦果をあげた艦隊。B10セクターから予想進路を逆にたどっていく予定である。戦況によっては重力干渉区域への突入もありうるだろう。	2	4	10	4	12	3
❾ 独立機動艦隊 司令官 スエゼン	シリウス軍の高速機動部隊。進軍の早さはかなりのものである。A５セクターより進入し、惑星アズナブルにて待機。飛行物体の進路を確認の上、行動する。	1	6	11	4	18	9
❿ 魔龍方陣艦隊 司令官 ゾール・テラス	A・アーマーと方陣艦を中心として攻撃作戦を組む艦隊。かく乱戦法を得意とする。A６セクターより星域に突入し、物体が重力干渉区域を抜けた後に接触する予定。	0	2	7	4	10	18

応募用紙の書き方と記入例

銀河連邦とシリウス同盟の戦いを決するのはキミのキャラクターだ！　参加するには、応募用紙に必要なことを書きこんで送るだけ。応募用紙は切り取ったものでも、コピーでも可。ただし、必ずこの下にある応募券（コピー不可）を用紙の右上に貼ること。

まずキミの名前（ペンネームを使うときも本名も書いておく）、年齢、住所を記入してください。認識コードとキャラクターコードを持っている人は書きこんでください。

銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するかを決めて丸をし、どの艦隊に所属するか決めたら、その番号と艦隊名を記入してください。

ゲームに参加するキャラクターはパイロットとナビゲーターのペアです。まずは名前を決め、能力を決定します。能力はポイントの自由配分で、判断力・知識・生命力の3項目は最低3ポイントで、3つの合計は30ポイント。ガッツ・ルックス・ラックの3項目も、最低3ポイントで、3つの合計は30ポイント。ただし、ボーナスを持っている人はより多く使えます。チーム名を書きこみ、キャラの特徴・性格や性別を文章やイラストで書いてください。

それから、ペアの乗る搭乗A・アーマーを決め、その番号とともに記入してください。エース専用機はエースしか使えないので、注意すること。持っていく搭載武器とオプションを選択して、そのコードや名称、重量／エネルギー、武器の数（オプションは同じものはひとつだけしか取り付けられません）を記入したら、その合計を計算してください。そのときその合計が搭載量（シリウスはサイコポッド）を越えてはいけません。

つぎに、参加部隊を選んでその番号と部隊名を書いてください。トレーニングの4項目には、最低10ポイント、合計で100ポイントの数字を入れてください。エースはより多くのポイントを使えます。作戦の各項目は、183ページの表を見て番号を入れてください。

応募用紙の宛て先は、

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『トップをねらえ！ NeXT GENERATION』応募係

今回の締め切りは**3月19日**の消印まで有効です。なお、応募した後には訂正はききません。注意してください。

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦（○）	シリウス同盟	所属艦隊	③	第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名前	ササキ　ススム	アラカワ　ナオミ
判断力	15	5
知識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

チーム名	C.C.アタッカーI

キャラクターの特徴・性格

ササキ　直情型、ほれやすい
アラカワ　バクチ好き、躁ウツ質

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー	G−2	GR−2S

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
005	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	5	50
101	シールド	10	1	10
103	センサーシステム	10	1	10
			総合計	99

参加部隊	①	制宙部隊

トレーニング

移動	索敵	戦闘	回避
30	15	25	30

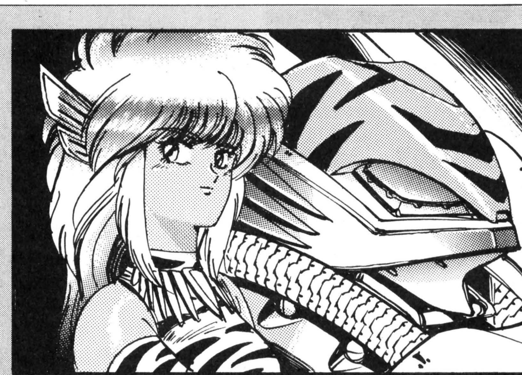
作戦

移動	対アーマー戦闘	対艦攻撃	戦場からの離脱
①	②	③	①

パソコン版いよいよ登場！

パソコン版『ロボクラッシュ』も、いよいよ発売間近！細かい情報は今回の付録を見てもらえば分かると思うけど、予想以上、期待以上におもしろいゲームに仕上がっているぞ。CORD事務局員も仕事を忘れてハマってしまい、リーダーズチャレンジ処理にも支障が出てしまうくらい(!?)。

全体のバランスはコンプ版とかなりちがうとはいえ、基本は同じ。おなじみの作戦の立てかた、おなじみのパーツや武器のオンパレードで、リーダーズチャレンジのファンには簡単になじめるはず。ぜひ遊んでみてね！



イラスト／中沢数宣

トップをねらえ
❹
応募券

トップをねらえ！ NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名　前	年齢	住　所	この欄には何も書かないでください

認識コード		キャラクターコード	

どちらに参加するか？（○をする）	銀河連邦　　シリウス同盟	所属艦隊		

	パイロット	ナビゲーター
名　前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知　識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

チーム名	

キャラクターの特徴・性格

※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー		

搭載武器&オプション

コード	名　称	重量/エネルギー	数　量	合　計

参加部隊		

総　合　計	

トレーニング

移　動	索　敵	戦　闘	回　避

作　戦

移　動	対アーマー戦闘	対艦攻撃	戦場からの離脱

OTAKU CLUB

●大塚英志
●飯　淳
●クリス・クロフォード
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●小林克弘



Illustration:Hiraku Shinno

文 大塚英志（おおつかえいじ／作家・編集者）

MAKING OF MADARA

来月、ファミコンソフト『魍魎（もうりょう）戦記MADARA（マダラ）』が発売される。意外と知られていない事実であるが、「MADARA」の原作者はこのぼくである。「㊖ファミコン」（角川書店）に連載しているソフトの原作のコミック版「MADARA」のさらに原作をやっているのがじつはぼくなのだ。ついでにいうと写植もたまに貼る。原作から編集、校了までやるまんが原作者というのは業界広しといえどもほかにいない。今回はソフトの宣伝を兼ねて（足をひっぱるという気もするが）、その辺の事情を少し書いてみたい。

ファミコンになったらみんな大儲けできてうれしーなーという企画意図で、「㊖ファミコン」にまんがの連載の話が出たのは一昨年である。時代はまだ昭和であった。集められたのはぼくと、たまたまそのとき仕事がなかった田島昭宇（もちろん、㊖ファミコン編集部の人には「ぼくが自信をもってお勧めする期待の大型新人」ぐらいのことは言ったが）と工画堂スタジオのゲームデザイナーの阿賀伸宏さんであった。連載するのがファミコン雑誌ということだから、ＲＰＧ的な内容にしようということは決まっていた。そのとき、ぼくの頭にあったのは「物語の進行とともに強くなっていく」というＲＰＧお決まりの主人公のパターンの逆はないのか、ということだった。ゲームを続ければ続けるほど主人公が弱くなっていく。むろん、これはただの思いつきでそんなのはおもしろくもなんともない。それでも、主人公が話の冒頭でいちばん強くて後に行くにつれて弱くなるというアイデアを強引に生かそうとしてつくったのが、ギミックと呼ばれる義手義足義体全部に武器を仕込んだ主人公が相手に勝つたびに本当の身体を取り戻すというマダラの設定である。つまり最初はサイボーグで最後は生身の人間になる、というわけだ。しかし、これでは困る点がひとつある。常識的に考えれば、主人公と戦う敵は回を追うごとに強くなっていく。ところが主人公が弱くなっていくのだから、これに合わせて回を追うごとに敵も弱くしなければならない。これでは回を追うごとに盛り上げるどころか盛り下がってしまう。生身になっても徐々に剣武の腕を上げて、パーティの仲間も増やせばいいと安易に考えていたが、気づいたときにはすでに連載が始まっていた。しかも設定担当の阿賀さんがマダラのギミックをめちゃくちゃ強力に設定してしまい、さらにそれを誌面に載せてしまっていた。もう後には引けない。そこで、じつは失った身体の各部にチャクラがあり、生身の身体が戻るとギミックの武器は失うが霊力はアップし、同時にその霊力を必要とする武術の能力もランクアップするという設定を追加することにした。

といったように、「MADARA」はほとんど成行きまかせで、その内容が変わっていく。だが、すでに２年も連載が続いている。それが可能なのは「MADARA」制作の役割分担にあるように思う。まず最初に主人公が身体を取り戻す、という物語の枠組みができると、つぎに３人でつくったのは「MADARA」の世界観である。主人公が旅をする世界のマップ、主人公や脇役、さらには敵役の設定といったものを３人で相談して決める。ぼくはＲＰＧの世界がすべて、中世ヨーロッパ風なのが不満だったから、東洋的にしたかった。古代の中国やインドを使うことも考えたが、現実の歴史に即したものは避けたかった。そこで登場人物の名称やアイテムにオリエントっぽい要素を使うことにした。マダラの名はいうまでもなく、マンダラから採ったものだし、キリンと白沢（はくたく）も中国の神話からの借用、敵の魍鬼（もうき）には漢字をあてることにした。このようにして、３人の間で大雑把な「世界観」が共有されてしまっているので、三者三様のアドリブが行われてもなんとかなるのだ。

「MADARA」で、ぼくが意図したことのひとつに、じつはこの「世界観」がある。３人でつくるのはあくまで「世界観」であって、コミックやファミコン

わたしの近況

最近、某集英社の新入社員研修で、たくさんの編集者を前に、講演をしました。それがどうしたといわれると困るんですが……。

はその結果として出て来るものなのだ。アニメやゲームソフトは、「世界観」と呼びならわされている、ストーリーの表面に出てこない無数の設定の集合の上に成り立っている。「MADARA」ではこの「世界観」そのものを読者に積極的にバラしていこうと考えた。毎回、連載の最後のページに設定集が載っているのはそのためで、「世界観」の部分こそが作品の本体なのである。「MADARA」の設定集を読むと、本編では使っていない設定がたくさん書かれている。むしろ、まんがは「マダラ世界」のほんの一部分しか使っていないのだ。この「世界観」さえ共有していれば、ぼくは無数の「MADARA」があっていいと思う。実際「世界観」に従って、足りないところは自分で想像していってもらえば、だれでもオリジナルの「MADARA」がつくれる。テーブルトークのRPGが参加者の顔ぶれでまったくストーリー展開が異なるように、作者が変わればいくつものストーリーが「MADARA」には考えられる。ファミコン版の『魍魎戦記MADARA』では、原作で主人公たちが足を踏みいれなかったエリアが舞台として採用されている。それで構わないのだ。手足を取り戻す手順、戦い方、出会うひとびと、たったひとつの〈世界観〉であっても、それらの可能性は無限にあるはずだ。

ところで、「MADARA」の〈世界観〉をつくるとき、材料として使ったのは古史古伝と呼ばれる古代史の資料である。正統派の日本史からは認められていない古代史の資料を古史古伝といい、「竹内文書」「九鬼文書」「秀真紀」などが有名で、諸星大二郎の「暗黒神話」に出て来る神代文字もこのあたりが出処である。「MADARA」に登場するウガヤ王朝は、「竹内文書」に出て来る神武以前の日本に存在したとされる古代王朝の名称だし、徐福は「宮下文書」の成立に関与した人物で、孝霊天皇73年(ＢＣ218年)に不老不死の霊薬を求め、日本に渡来した人物である。彼が残した「宮下文書」には富士山麓に超古代王朝がかつて存在し、溶岩の下には幻

Illustration：Sho-u Tajima



㊟：意外と知られていない事実であるが、イラスト右の人物が大塚英志である。なおかつ、左の人物こそが田島昭宇描くところの自画像なんである、これが。

の古代都市・家基都が存在したと書かれている。地下に消えた神の都・アガルタはこのあたりから借用している。このように「MADARA」の〈世界観〉は古史古伝をブレンドしたものなのである。むろん、古史古伝に忠実なわけではなく、かなりアレンジしてあって、結果的には、それらしいムードが残る程度になってしまっているが。

さて、「MADARA」の雑誌連載はいちおう、春で終わる。その結末は最終回を読んでもらうこととして、じつは続編の構想がいくつかある。とりあえず、マダラたちはミクロ帝ともども、あの世界からぼくたちの生きる時間軸の上に転生してくることになる。それがどの時代か考えあぐねているが、ひとつ候補に考えているのが、14世紀ころの東北である。最近、恐山の地下に含有率世界一の金山が発見されて注目を集めているが、じつはこの青森こそが大和朝廷にまつろわぬまま、中央に抵抗を続けた荒吐一族＝日高見国の拠点なのだ。むろん、それは正史にない記述で、「東日(つがる)流外三郡誌」という古史古伝の記述がもとになっている。14世紀というと、正史では室町幕府ができた直後だが、「三郡誌」によれば1341年、荒吐一族＝安東氏の拠点であった十三湖が大津波で水没し、東北王権は実質的に滅亡した時代だ。

このエピソードを軸に、ダキニ天の力を背景に天皇家の復権を図る後醍醐天皇、富士の人穴から地底王国・維縵国を訪れ帰還し、宮下文書を手に入れた甲賀三郎、復活した徐福らが登場するというのはどうだろう。東北王権、室町幕府、朝廷、さらには北方民族アイヌのシャーマンたちも加わって、4つの勢力が中世日本を舞台に戦いを繰りひろげる。これに恐山の黄金伝説をミックスすれば、日本とは思えないファンタジー世界が出来あがる仕掛けである。主人公は甲賀三郎から宮下文書の断片と維摩姫を託された少年・東日流である。維縵国は後醍醐天皇の放ったダキニ天によって滅ぼされ、甲賀三郎によって持ちだされた宮下文書には恐山の黄金伝説が印されている。それぞれの野望のため、この黄金を手中に収めようとする朝廷と幕府と東北王権が、秘密を握った東日流を襲う。東日流は維摩姫を生まれ故郷の蝦夷に送り届けようと北上する。これに手を貸すアイヌシャーマン、カムイ。こんな感じでたぶん、物語は展開していく。

「MADARA」の登場人物たちは徐福を除いて、続編にどういう形で登場するのかはわからない。それぞれがこの時代に転生してきているはずだが、それは続編を読みながら推理していただきたい。この東日流編以外にも「コミックコンプ」(角川書店)の増刊号で、一回だけやった現代編や竹内文書の成立と富士高天が原王朝伝説を背景とした高天が原編など、いくつかのアイデアがある。徐福のみが全編を通じて、同じ姿で登場するはずである。共通なのは世界観の素材として古史古伝を使う点で、つまりは「MADARA」シリーズとは「古史古伝」の世界観に基づいてつくられる、ひとつの物語ということになるだろう。

古史古伝を扱ったＲＰＧはもっとつくられるべきだと思うが、だれか「古史古伝版ＲＰＧ事典」のような書物をつくらないだろうか。これがあれば、だれでも気軽に古史古伝ＲＰＧをつくれて便利なのだが。角川文庫でそーゆーの出しなさい。売れるぞ。

文 飯淳（いいあつし／シナリオライター）

ゲーム過激放談

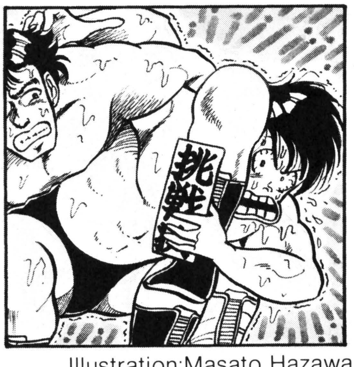


Illustration:Masato Hazawa

突然なのである。あんまり突然で、とまどってしまう。2年前には、パソコンさえ持っていなかった野郎が、たった1本のゲームで、こうも変わってしまうのか？　というのが、正直な感想だ。
『エメラルド・ドラゴン』ってのがそのゲーム。そのシナリオを書いたのがぼくであり、それがきっかけでエッセイを頼まれることになったのだ。

まっ、ものを書くのは好きだからどうってことはない。しかし、こういうのは苦手なのである。じゃあ、断わればいいじゃないか、と言うだろうが、これが頼まれると気持ちがいいものだから、つい受けてしまうのである。で、そのお調子者のライター（本人はゲームデザイナーと思っている節があるが、その真価を問われるのはこれからだろう）が、GOTAKUを述べさせてもらうことになったというわけ。

さて、急展開で申しわけないのだが、こういう機会があったら、書いてやろうと思っていたことがひとつだけある。それは、「この業界、デキルやつはほとんどいない！」ってことである。

ポッと出の若造が、1本当たったからって天狗になるんじゃない！　と思う向きもあるだろうが、そういう方たちには、〝挑戦状〟と受け取ってもらってもかまわない。

うんうん、話がおもしろくなってきた。これでこそ、〝戦うパソコンゲームマガジン〟の面目躍如と言ったところか。

自分の考えるところの理想のゲームの条件は、ただひとつ、「おもしろい」ことである。そこに遊びの原点がある。当り前のことだ。しかし、いまのゲーム界を見るにつけ、どこにそんなものがあるっていうのだ。その結果の過激発言だ。

じゃあ、いったいどんなゲームがおもしろいと思っているんだ？　と聞いてくるとしたら、それは野暮ってものである。そんなものは、やってみなくてはわかるわけがないではないか。遊んでみて、おもしろければそれでいいのである。

とまあ、ここまではだれでも考えることなので、少しちがった角度から見てみよう。

ゲームの制作をする上で、重要だと言われていることは、たくさんある。

操作性（プログラム）、シナリオ、グラフィック、BGM、ゲームバランスといったものがそうだ。どれも優劣がつけがたく、ひとつでも欠ければ、そのゲームを不十分なものにしてしまうに足りる要素である。まあ、ゲームにおける5大要素と言えるだろう。

しかし、数々の論議のなかで、めったに取り扱われることのないものがある。それは、コンセプトだ。ゲームの概念であり、構想だ。自分がおもしろいと思うゲームの観念である（断わっておくが、これとて、最初にあげた5つが要素が失われれば、意味がない）。そして、それを感じることのできる鋭敏な感覚が、クリエイターはもちろん、ユーザーにも必要なのだ。

前述の「デキルやつはいない！」宣言は、ほとんどの連中がこのコンセプトを正確に持っていないということだ。

この際だ。もっとハッキリ書いてしまおう。本当におもしろいゲームがないというのは、消費者であるユーザーのレベルが低いってことなのだよ、うん。おもしろいゲームっていうものをきみたちが知らなさすぎるのだ。だから、世に言うところのクソゲーが氾濫（はんらん）するのだ。なぜなら、現在のゲーム業界内でクリエイターと呼ばれているのは、多かれ少なかれ、きみたちと同じユーザーだった経験を持っている連中だからね。

話をもっと飛躍させよう（失礼……こういったノリが好きなもんで）。

ある人が、私に言った。
「すごいと思わせることができれば、それだけで勝ちなんだよ」

これは、話の前後の流れを無視して、部分的に抜きだしてきたわけで、実際のところとはニュアンスが異なってく

るのだが、この言葉は、いまのゲーム業界のトップたちが持っているゲームソフトという商品に対する考え方を如実に現していると思う。

極端な話、ショップにたくさんのソフトを積んで、ポスターや広告でユーザーの目をひいて売ってしまおう、なんて考えている連中が、数え上げたら切りがないくらい、いるのである。

そして、それにだまされてしまうユーザーのなんと多いことか……。いや、だまされるのが悪いと言っているのではない。だまされるのは当り前なのである。だが、そんな考え方でつくられたゲームがどんなものかは、言うまでもないだろ。

だからなのである。おもしろいゲームを生み出すためにユーザーであるきみたちの意識革命を切に望むのである。そして、思い立ったら飛びこんでこい！この腐った市場をグチャグチャにかき回してやろうではないか。

さらに話はコペルニクス的展開を見せる。

『エメラルド・ドラゴン』の話である（まっ、これをしないと、文字どおり話にならないからね)。

いや、正直な話、あまりの反響に驚いている。反面、やっぱりそんなものか、と思ったりもする。

発売直後のゲームを自分で批判するのも気がひけるが、当初、心に描いていた構想の半分も実現できなかったというのが本音だ。理由は、いろいろあって、ここではとても書くことはできないが、結局、自分でゲームデザインしたものではないからなのだろうか。それを、他人のせいにするつもりはない！　なんてかっこいいことを言いたいのだが、現実とのギャップは、あまりにも大きい。

発売されてから、いや、その前から「『エメ・ドラ』は、『サバッシュII』だ」なんてことをよく言われた。しかし、言いわけをさせてもらえば、『エメ・ドラ』が『サバッシュ』に似ているのは、俺のせいじゃないだろ！　ってね。

『エメ・ドラ』最高！　なんて思ったきみ。

「甘い、甘い。甘いですぞ！」

グチになってしまったが、なんだかんだ言ったって、ぼく自身、その恩恵は計りしれない。実際問題として、年末に発売されたソフトのなかでは、売れて当り前とまで断言してしまってもいいソフトだ。

しかし、それとこれとは別なのである。もっとおもしろい、すんげぇソフトができるはずだと、いやすでにぼくの頭のなかにはその構想があふれかえっているのだ。

そして、これから本当におもしろいゲームを実現するためには、真の意味でのゲームデザイナーが必要不可欠になってくるだろう。それはゲームに対する確かなコンセプトを持った天才集団でなくてはならない。そう、ひとりひとりが、ゲームという世界の創造主となる才能を持っていなくてはならないのだ。そして、ぼくはそれに挑戦してみようと思っている。

才能なんてものは、だれがどのくらい持っているかなんて、それこそ神のみぞ知るってやつである。ゲームと同じで、やってみなくてはわかるわけがないのだ。だから、あきらかに自分の能力の限界を超えたところにその身をおいて、チャレンジャーとしてがんばろう。その結果がどうであれ、自分の選んだ道だ。後悔はしない。

さて、書くだけ書いてきたわけだが、まだ少し誌面があまっているので、シナリオライターとしての立場で、ぼくの持っているゲームのシナリオ感を語ってみたい。

ある人が、私に言った。

「一本道のストーリーをとくゲームなんて、何がおもしろいんだ。ゲームは、アニメじゃないんだ」

また、ある人が、私に言った。

「いままでのゲームの概念にとらわれていては、本当の意味でのゲームソフトの発展はない」

ふたつとも、ゲーム（RPG）のシナリオに対する意見である。コンプティークの読者なら両者が何を言いたいのか、もうおわかりだろうが、わかりやすく言えば、前者はゲーム性の追求を、後者はストーリー性の追求を述べているのだと思ってもらいたい。

現在、主流になっているＲＰＧの形態は、イベント重視型とでも言おうか。ストーリーをより深く掘りさげるためには、どうしてもある一定のイベントなりビジュアルなりを通過させて、キャラクターを活躍させてやる必要がある。それは、コンピュータＲＰＧの日本的な発展だと思う。しかし、ストーリーを追求するあまり、ゲームそのものがマンネリ化し、オリジナリティーが失われてきたのも事実である。

その結果、これからのゲームを考えるとき、ふたつの指針が出てくる。

初心に戻って、ゲーム本来のおもしろさを追求していこうという考えと、より高度なストーリーを新しい手法で表現しようという考えである。当然、ふたつを合わせたものが理想だと思うだろうが、このふたつは相反するもので、現在のハードでは、まず一体とすることはできないだろう。なぜなら、両者の間にはゲームの自由度という、どうしようもない壁があるからである。

さて、ぼく自身の考えはと言うと、どちらともハッキリしないというのが現状である。と言うよりも、両方ともやってみたいというのが本音だろうか。しかし、ゲームのエンディングというものを考えたとき、ぼくはプレイヤーを爽快な気分にさせる大ハッピーエンドでないと許せない。たとえ、そのために作意や意図が先読みされてしまうとしてもである。とすると、ストーリ一性の追求には限界があるかもしれない。もしも、ゲーム性（自由度）を追求するとしたら、多次元並行型イベント方式シナリオなんてのができたら…と考えている今日このごろなのである。

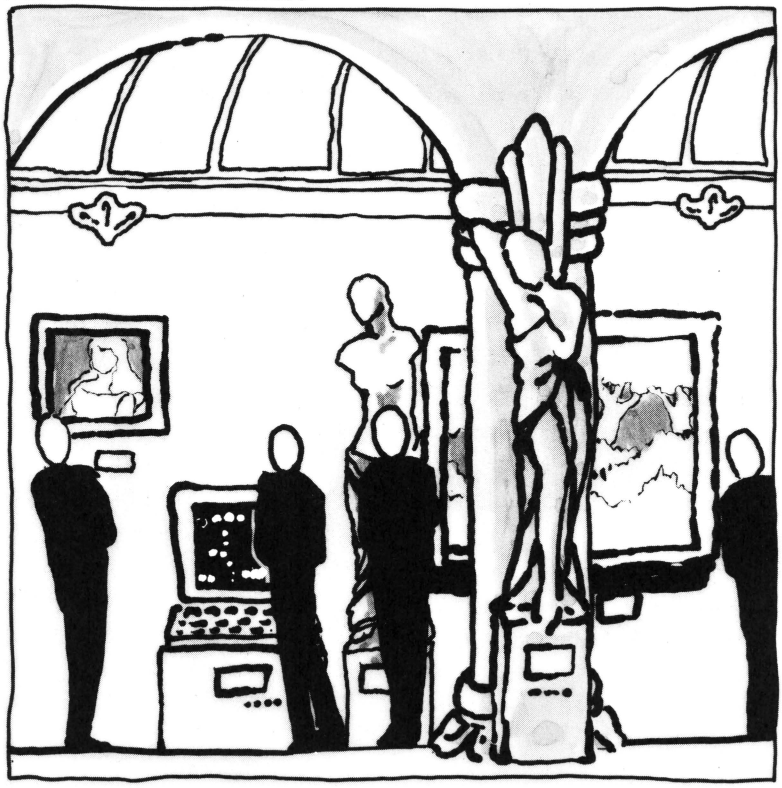
わたしの近況

今年、６年間在籍した早稲田大学を中退しました。現在、パンドラ・ボックスにおいて飯島氏とゲームを企画中。うまくいけば、年内にも発売できることと思っているのですが……。

LIVE FROM USA
ACT・3 コンピュータゲームは芸術か?

文●クリス・クロフォード　訳●多摩　豊

Illustration:Teruko Watanabe



コンピュータゲームは芸術だろうか? 少なくともそうなる可能性を持っているだろうか? ごく当り前のコンピュータゲームを見る限りでは、こういった質問はばかげたものにしか思えないかもしれない。敵を撃ち、ぶち壊し、走り回り、飛び回ることに、芸術を感じる部分はほとんどない。マリオブラザーズとモーツァルトを真剣に比較する人など、まずまちがいなくいないだろう。コンピュータゲームを芸術と呼ぶことは、ミッキーマウスのアニメーションと黒澤明の映画を比較するのや、テレビのコマーシャルを歌舞伎と比較するようなものである。コンピュータゲームは単純で子どもっぽく、芸術にとって欠かすことができない感情的な奥行きや微妙さを、まったくもって持ち合わせていないのである。

それならば、どうしてコンピュータゲームと芸術について考えたりするのだろうか? 私はコンピュータゲームには、芸術的メディアとなりうる偉大な可能性が存在すると信じている。いつの日か、コンピュータゲームは現在のレベルをはるかに超えて、芸術的にも価値があるすばらしいエンタテインメントとなるはずなのである。

コンピュータゲームの力は、インターアクティブ(相互作用)する能力のなかに潜んでいる。ほかのすべての芸術的メディアは、本質的に受動的なメディアである。たとえば映画を見る場合、観客は劇場でその映像を見、音声を聞く。けれど、観客はしゃべったり何か行動を起こすことはできない。そんなことをすれば、ほかのお客さんのじゃまになってしまう。本を読む場合でも、読者は静かに読んでいくだけである。作者に語りかけることも議論をふっかけることも質問もできない。単に受動的に読んでいくしかないのである。音楽を聞くときでも、やはりただ座って聞くしかない。まぁ、音楽にあわせて踊ることはできようが、それだってミュージシャンとなんらかの関わりを持ったことにはならない。

こういった芸術的メディアが受動的だからといって、悪いというわけではない。しかし、人間の心というのは受動的な代物ではないのである。われわ

れの心は、われわれを取り巻く世界のなかでなんらかの行動的役割を果たせるときにもっともうまく機能するようになっている。たとえば、子どもがどのようにして物事を学んでいくかを観察してみるといい。子どもは決して受動的に座って、自分のまわりの世界を眺めたりはしない。子どもは、およそありとあらゆるものとインターアクトしようとするのである。触り、匂いをかぎ、味を試す。そしてすべてのもので遊んでみようとする。遊ぶこと、それはわれわれが世界のことを学ぶもっとも基本的で本能的な方法である。そして当然のことながら、遊ぶことは能動的な行為である。決して受動的ではない。

ゲームは、この人間の本質を認識させてくれる唯一の芸術的メディアである。ゲームは能動的な遊びを提供する。ゲームはわれわれの心がもっともうまく機能するような環境を提供してくれる。それゆえに、ゲームというのは人類が発見したもっとも強力なコミュニケーション・メディアなのである。そして、最強の芸術的メディアでもあるわけである。

もちろん、このコンピュータゲームの潜在能力を明らかにするためには、いくつもの難関を乗り越えて行かなければならない。そしてそのなかでも最大のものは、われわれ自身が持つゲームに対する先入観である。もしだれもが、ゲームを子どもっぽくて芸術的価値がまったくないものだと考えたなら、たとえそれが可能になったとしても芸術的ゲームを受け入れることはできないだろう。われわれはゲームが子どものためだけのものではなく、映画や本や音楽と同様に大人でも楽しめるものだということを認識しなければならないのである。

そしてもうひとつの難関は、われわれ自身の知識のなさである。われわれは、いまのところどうやって芸術的価値のあるゲームをつくれるかを知らない。唯一行なわれている試みも、単に本や映画のストーリーをコンピュータ上に置き換えるだけのことであったりする。芸術的な価値を持つ、真にインターアクトできるゲームというのは、いまだにつくられてはいない。芸術家にとって、説明的メディアを用いて自分のフィーリングを表現することは難しいことではない。しかし、プレイヤーに反応する相互作用を持つ芸術というのは、非常に難しい代物なのである。

おそらく、これは数十年かけて取り組まなければならない課題なのだろう。技術的な問題は数年すれば解決するかもしれないが、芸術的な部分はもっと長い時間がかかるにちがいない。

技術は知識があればなんとかなるが、芸術には英知が必要なのである。

クリス・クロフォードについて

『バランス・オブ・パワー』の作者として知られるクリス・クロフォードは、現在アメリカのゲームデザイナーのなかでももっとも先端を走っている人物といってもいいだろう。

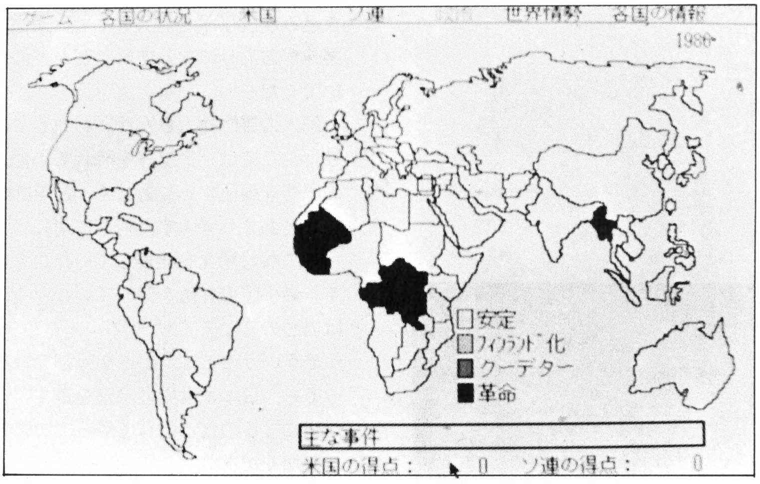
ボードウォーゲームとコンピュータを趣味としていたクリスは、1978年に『タンクティクス』というコンピュータ・シミュレーションゲームをつくる。これは、おそらく最初のコンピュータ・ウォーゲームである。その後、デザイナーとしてアタリ社に就職、アラン・ケイの下で『エクスカリバー』というゲームをデザインする。

アタリ社の業務縮小のためにフリーとなったクリスは、マック用のウォーゲームである『パットンvsロンメル』、そして『バランス・オブ・パワー』をつくり、コンピュータ・シミュレーションゲームの第一人者の名声を得ることになる。彼のデザインポリシーなどに関しては、自身が執筆した「バランス・オブ・パワー　デザイナーズノート」（ビジネス・アスキー刊）に詳しい。

現在、クリスはゲームデザイナー向けのニューズレター「The Journal of Computer Game Design」を年６回発行しており、この読者を対象とするデザイナー会議を年に２回開催している。彼自身の先鋭的な考え方にはアメリカでも賛否両論があるが、だれもが認める権威者であることはまちがいないようである。

最新作は『Guns and Butters』。また、年内にはもう１本の新作が予定されており、そのほかに〝人工人格〟を扱う意欲的な新作に取り組んでいるという話である。

サンフランシスコから約１時間ほど離れたサンホセの郊外に住んでおり、猫を始めとする数多くの動物と共に生活している。



▲世界戦略シミュレーションゲーム、『バランス・オブ・パワー』。

文 矢野 徹
（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場 第18夜 NET DAYS

料亭・志乃への UPにいて

皆さんに物語の荒筋を投稿していただき、おおぜいで推敲（すいこう）していくボード、料亭志乃の使い方が、簡単になりました。志乃というのは、高千穂遙先生の命名です。

志乃にはいま５本の有望なシノプシスが入っており、そのうちのひとつは、完成に近づいています。

志乃ではいま、新しいシノプシスも求めています。コンプティーク・ネットの「矢野徹の狂乱酒場」にアクセスし、その３番の料亭・志乃に入ってから、まず、0001にシノプシスをＵＰしてください。

シノプシスとは、企画書ではありません。最初から最後までまとまりのある話を、短く書いた荒筋です。

志乃のなかにあるうちでもっとも新しいものをご覧ください。その雛形（ひながた）のひとつが見られます。

物語全体の荒筋を2000字ぐらいでお寄せください。それだけで、全体像がつかめるものをです。

いいものになるだろうなあと思っても、出だしだけが壮大なものが多いようです。話の中身は大きくても小さくても、話の結末まで書けていないと駄目です。

書き込み数が！

皆さんのおかげで、狂乱酒場への書き込みが8000通を越えました。通信に興味がおありになる方は、どんどんおいでください。

同人の羅門祐人さんがいわれるとおり、ここでは「タブーを恐れず、他人の思想を弾圧することなく」、年齢の差などあまり考えず、何事に対しても忌憚（きたん）のない意見を発表していただきます。最小限の礼儀を守っていただくのは当然のことですが。

そういうことは、小さな行動ではあっても、日本と世界の未来を良くするためになるのだと信じてやっています。ご参加ください。

通信は、通信そのものが目的か？

方々のパソコン通信ネットをのぞいてみると、メッセージを交換することだけを目的としているようなところが多いなかで、コンプティークには目的がはっきりした書き込みが多いので、ありがたく思っています。

だから、歳を取ったぼくも一生懸命に毎日返事を書いているのです。

パソコン通信は「一旦参加しても、やがて卒業していくメディアだ」という意見を、あるネットで見ましたが、ぼくの酒場に関する限りそんなことはなさそうですよ。15歳から67歳までの方が参加されており、中心は25歳前後ではないかと思います。

新年にビッグ・ベンはとまったか？

先年末、イスラエル人、ユリ・ゲラーが、ロンドンの国会議事堂の時計台を「新年を告げる時報の数秒前に」念力で止めてみせると記者団に言明したそうです。

それは新聞に出たから御存じの方が多いでしょうが、実際に止まったのかどうか、新年になってもニュースは入ってきません。どうなったのでしょう？　ルーマニアの問題にも劣らず、関心があるのですが。

本当に心の力で、物を動かしたり止めたりできるのなら、これは大変なことですからね。

牛が拓く牧場

「週刊ポスト」が紹介し、ポスト・ネットが転載した書物。

斉藤晶さんの「牛が拓く牧場」は、こんな話です。

荒れ地の開墾に入植して６年間、鍬をふるうが収穫はない。それで、その人は考えるのです。

「この山の虫や鳥や獣は、悠々と暮らしている。彼らが生き物ならわれも生き物。とすれば無理をしないでも生きていけるのではないか？

彼は鍬を捨てた。除草に追われるよ

ぼくの近況

PC9801Vm21のドライブが不調になったので、新しい機械を注文した。この原稿を書き始める１月10日にPC9801Rs21が配達された。ところがVmのほうが直ってしまった。でも今日から32ビットだい。

り雑草を利用できないかと考えた。牛は牧草しか食わないわけではなかろう。それで妊娠した乳牛を一頭放した。これが活路になった。昭和22年に入植してから40年あまり。

それはいま第一牧場と第二牧場あわせて130ヘクタール、190頭の牛を所有する牧場だ。その安定した経営は、酪農では先進国のニュージーランドの視察団が、うなるほどの実績をあげている」のだそうだ。

これを、ぼくはわが身に引きよせてどう役立てたらいいのだろうと考えるのですが。文筆業者が、自然のままにたってねえ。

YOMI-NETだったか？

「UFOがもし来ていたとしても、火星の人面岩とか、ミステリーサークルとか、そういう何の役にもたたない現象を起こしただけで帰ってゆく、というのは、まったく信じ難いことだ。

だから、わたしはUFO論争よりも、πなど普遍定数のなかにメッセージが組み込まれているとか（セーガンが小説で書いた）、DNAのイントロン（使われていない部分）に人類創生の秘密が隠されている（ネイチャー誌にこういう説が投稿されたそうな）とかいう話の方に、ロマンを感じます」

というのが載っていた。

死ぬときの信号

それで「朝日サイエンス」はとのぞいたら、この連載の最初に紹介した朝日サイエンスの名手・ウルトラ久保田がこんなことを書かれていた。

- - - - - - - - - -

「はっきりいって、生物は死ぬ前に信号を発します！（と私は思う）。

たとえばエール大学のハロルド・バー（注：この人は、生物が外界につくりだす電場を研究し、生物は電場を元に形態形成を行うという形態形成場の理論を唱えた人）は、オベリア・ゲニクラータっていう海生群体ポリプをモデルに、寿命と電位変動の実験をした。

彼の実験によると、この生物の電位勾配は、人生（オベリア・ゲニクラータの生？）の最初1/3で急激に上がり、真ん中1/3で水平になり、残り1/3でぐっと下がり、死ぬ瞬間に消滅するらしい。

ですから、矢野の叔父様の猫が死にかかったら急にたかってきたという蠅は、断末魔の猫ちゃんのこの電位勾配を感じとって集まったにちがいない（と、私は想像する）」

- - - - - - - - - -

というのですが、ぼくの死ぬときの信号は何でしょう？　シヌシヌというのかサケサケというのかです。

電車の広告

ＮＨＫの銀河通信のなかに、「久しぶりにＪＲに乗って切符を見たら、某養毛剤の広告が載っていた。最近髪の毛のことが気になっている私としては、何かいやがらせとしか思えなかった」という書き込みがあった。

まあ、同情はするが、広告主のほうも気の毒だなあ。

といって、何でもかでも広告だらけになっている世の中はいやなもんだ。新聞は広告だらけで見るところがなくなりかけているし、テレビもコマーシャルが多すぎる。

養毛剤の広告がいやなのではなくて、切符にまで広告をするのがいやというなら、ぼくも同意する。

BTERM

ゲームソフトで有名な札幌のハドソンがつくった通信ソフト『ＢＴＥＲＭ』の機能制限版が、某誌のディスク付録についた。試してみると、じつに通信条件の設定がしやすいが、やはり細かいところがわからない。それで本物を使わせてもらった。

使いやすいが、DOWNのためにＦ.10キーを前後二度押さなければいけないのは、これだけ使いやすいソフトとしては欠点だ。

もちろん、通信記録を自動的に残すためのプログラムをオートパイロットのなかに簡単に書き込めるが、これは途中から手動に切り換えると、効かなくなるようだ。

何もしなくても、最初から全体の記録を残してくれるようにすると文句なくいいソフトなんだがなあ。

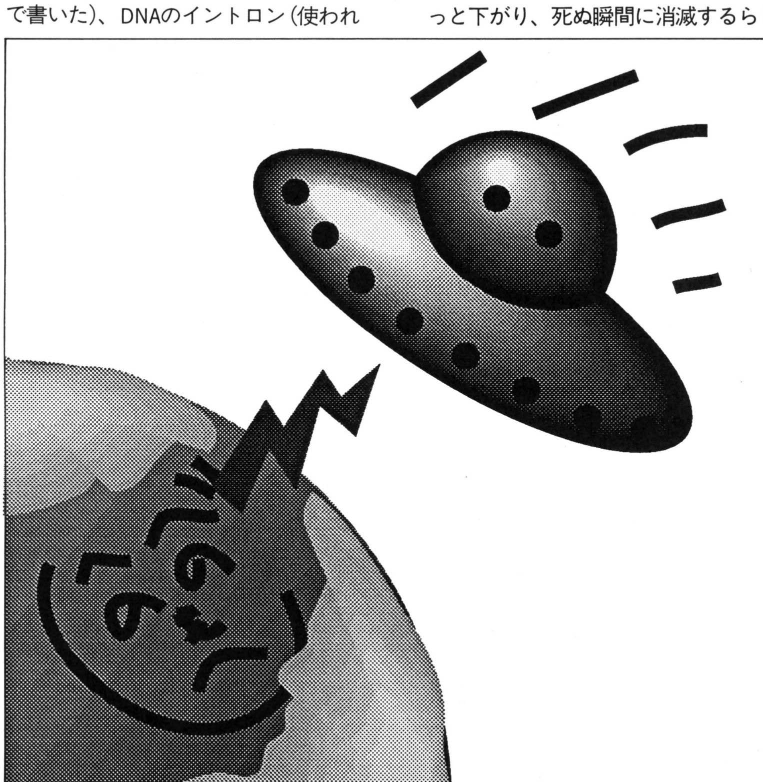


Illustration:Hiroshi Watanabe

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT・24 信長のマサカー

一向一揆

MASSACREと書いてマサカーと読む。意味は大虐殺。受験生のときは「まさかまさかの大虐殺」と口ずさんで暗記した。戦国大名のなかで、織田信長ほどこのマサカーを実行した人物はいない。なかでも一向一揆に対する虐殺はすさまじく、少なく見積もっても10万人は殺していると思う。なぜそんなに一向宗徒を殺したのか？　それは、信長の天下統一にとって一向宗が最大の敵だったからだ。信長の敵というと、駿河の今川義元。甲斐の武田信玄。越後の上杉謙信。越前の朝倉、近江の浅井、中国の毛利といったところがまず頭に浮かぶが、最大最強の敵は一向宗とその総本山である大坂の石山本願寺だったのだ。

ところで、すべての戦争は宗教戦争である。信長は「天下統一教」という宗派を創設し、自分を絶対的な支配者とした世界の建設を目指した。晩年には自ら「神」を名乗っているくらいだ。これに対して一向宗の教義は、「主従の縁は一代。されど、阿弥陀如来は未来永劫の縁なり」というものだった。この世でのすべての主従関係を否定しているのだから、日本唯一の支配者を目指す信長と妥協する余地はどこにもない。ふたつの宗派が対立したら、相手を改宗させるか、殺すしかない。これはあらゆる宗教戦争で見られた事実である。また、信長は一向一揆に対して並々ならぬ憎しみを抱いていた。それは、一向一揆との戦いで多くの肉親を失っているからだ。伊勢長島の一向一揆では、まず弟・信興を亡くしている。激怒した彼は、つぎに自ら軍勢を率いて攻撃したが、みごとに失敗した。なんと織田軍のなかから一向一揆に寝返るものが出たのだ。鉄の結束を誇る織田軍団にとっては存在の根底を揺さぶられる事態だ。この戦いでは、猛将と呼ばれた柴田勝家まで、負傷して逃げ返るありさまだった。敗北の原因は、木曾川などの川を利用した一向一揆側の作戦にある。一揆側は川のデルタ地帯に砦をいくつも築き、抵抗したのだ。

そこで、信長は川という川、水路という水路に軍船を乗り入れて一揆側の水上交通を完全に遮断した。同じ失敗を二度は繰り返さないのが、信長という武将の凄味である。一向一揆はたちまち兵糧が不足し、餓死するものが相次いだ。

ここからが信長の真骨頂で、一揆側の砦をひとつひとつ潰していく。降伏を申し出てきた者たちは一旦許し、一揆勢が安心して砦を出たところで皆殺しにした。残りは砦のまわりに柵をつくって逃げられないようにしてから、火をかけて焼き殺した。焼死したもの2万人。その前に殺された者の数はよくわからない。ところで、この時の戦いで信広、信次、信成といった織田氏の一族が死んでいる。一揆勢の抵抗もまた激しいものがあったようだ。

死兵

ところで、一向一揆はなぜこんなに強かったのだろうか。一向宗は、「宗門擁護のために戦で死ねば、生前のあらゆる悪行を許され、極楽浄土へ行くことができる」とされていた。だから死を恐れずに戦う。死を恐れない兵ほど強いものはない。

映画「天と地と」の広告に「運は天にあり　鎧は胸にあり　手柄は足にあり」というコピーがあるが、あれは上杉謙信の言葉であり、続きがある。「（中略）死なんと戦えば生き　生きんと戦えば必ず死するものなり（後略）」。死ぬ覚悟で戦う者は生き残り、生きようとするものは死ぬというのだ。だが、兵に死の覚悟をさせるのは謙信ほどの武将をもってしても難しい。

ところが、信仰心というのは死の恐怖を簡単に克服するのである。これは後の江戸時代になって、島原の乱でも証明された。3万7千のキリシタンたちは死を恐れずに戦い、幕府軍はこれを鎮圧するのに12万もの大軍を投入したのである。キリシタンのほうはほとんど全滅したので、島原領は人口半減。大規模な移民を行ってやっと国を復興させることができた。この後、キリシタンは禁止されて隠れキリシタンとな

わたしの近況

連載24回目ということで、久しぶりにまじめな原稿を書いたら、なんだかぐったりと疲れた。肩、首、腰がバキバキに凝ってしまった。来月号はまた気楽な妄想に戻るぞ。

Illustration:Hiroshi Fuji



り、江戸幕府が鎖国に踏み切ったのは、受験に出る日本史の常識的知識である。

話は変わるが、旧日本軍も強かった。これは別に信仰心に基づくものではなく、訓練のたまものだ。簡単にいうと、条件付によって行動するロボット人間をつくったのだ。兵隊を徹底的に殴って判断力、批判力をいっさい奪い取ってしまい、指揮官の命令に機械的に従うロボットをつくりだす。こういう兵隊は、指揮系統がしっかりしているときは強い。だが半面、負けて総崩れになるとひどく脆(もろ)いのだ。アメリカ軍は弱いといわれたが、アルデンヌの戦いでは指揮系統がだめになっても現場の兵隊の判断でしぶとく戦った。旧日本軍ではこうはいかなかったはずだ。

虐殺

信長の話に戻るが、長島のつぎに目標にされたのは越前の一向一揆である。ここではあちらで5百人、こちらで1千人というぐあいに首をはね、死者の数は3万とも4万ともいわれている。信長はこのとき京都所司代に手紙を書いているが、

「府中町は死がいばかりにて、一円あきところなく候。見せたく候」

「まことに気を散じ候」

と言っている。

徳川家康も三河の一向一揆に苦しんだ。信長の場合と同じように、家臣のなかから一向宗に味方するものが出たからだ。親友の本多正信まで一向宗に加わった。このとき家康は武力鎮圧をあきらめて、「一揆に参加した家臣を許す。一揆の首謀者は殺さない。寺はもとのままにする」と約束して一揆を鎮めた。ところが、一揆側が武装解除した途端に寺院を破壊してしまった。約束がちがうと一向宗は騒いだが、「ここはもともと荒れ野だったからもとのままにしたまでだ」と家康は答えたという。タヌキ親父と呼ばれる所以だ。

最後に残った一向一揆の拠点が大坂の石山本願寺だが、信長はここと10年もの長期間に渡って争っている。本願寺は寺というが、実質は城である。本願寺をめぐる戦いでも、信長は苦杯をなめている。本願寺に兵糧を運びこもうとした毛利の水軍と戦い、一回目は織田の水軍はさんざんに打ち負かされているのだ。そこで信長は鉄で装甲した巨大船を建造させ、つぎの戦いでは毛利水軍を壊滅させている。兵糧を絶たれた本願寺はついに降伏した。

宗教戦争の勝利者

世界史を見ても、宗教と真っ向から対立して勝利を納めた人物は信長のほかにはいない。もう一度言うが、自分と対立する宗教は、改宗させるか殺すしかない。信長はこの原則に従ったから勝利を得たのだ。これを政治対宗教という考えで対処すると失敗する。

一向一揆以外にも、信長と対立した宗教は多い。たとえば比叡山だが、これは全山焼き討ちに合い、死者は3千とも4千とも言われている。直接の口実は浅井、朝倉の兵をかくまったためだが、ここは交通の要衝でもあったので、敵対する勢力がいることは信長にとって許しがたいことだった。ほかにも高野山を焼き討ちにする計画を立て、実行する直前までいったのだが、信長が本能寺に倒れたので高野山は焼失をまぬがれた。こうして、信長は自分と対立する宗教はことごとく抹殺していったが、その犠牲者は少なく見積もっても10万人は下らないはずだ。当時の日本の総人口が約1千万人だから、総人口の1パーセントは殺したと思う。

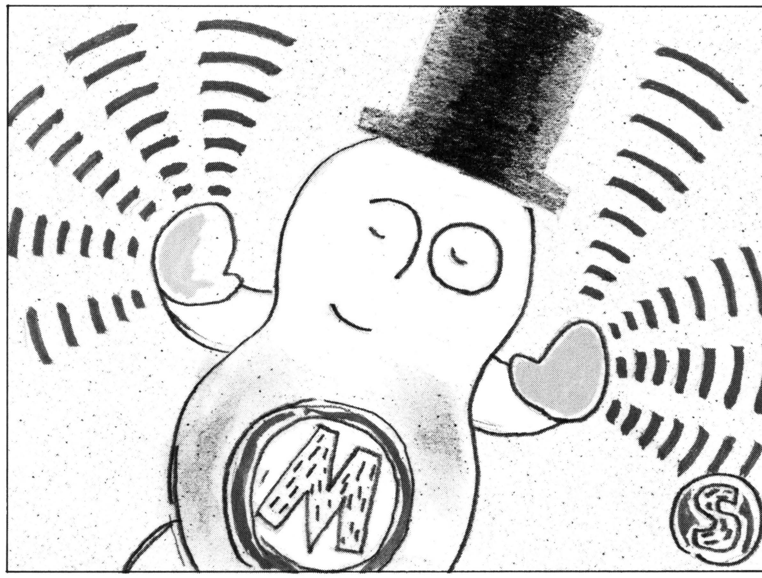
安土城の神

こうして宗教戦争に勝利した信長だが、晩年は自ら神であるように振舞った。あるいは狂気につかれていたのかもしれない。安土城のなかに寺を立て、毎年自分の誕生日に拝みにこい、とまで言っている。また、自分は生きた神仏であると宣言し、元旦には参賀に来る家臣たちにお賽銭(さいせん)をもってこさせ、自分で受け取って後ろに放ったという。まさに「信長教」である。その信長も、神である自分が、まさか本能寺で殺されるとは思ってもいなかった。

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT・24 見えない力

文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

Illustration:Skip Tomioka



念力で物を動かしたり、スプーンを曲げる、コップを念力で割るというような、いかにも目に見えない力が物体に働いたような超魔術現象について語ることにしよう。いままで話してきた予言とか透視術のやり方は、種明かしをしてもけっこう巧妙なものが多くておもしろいけれど、これから話すような現象は、種明かしをするとシラけるものが多い。すなわちそれらの現象は、実際に相手に見えないところで力を加えているという、ごく当たり前のトリックで成り立っているものが多いからだ。

きてますパワー

たとえばの話、マリックが人の腕の上でハンドパワーをかけると、腕が何かを感じて「きてます」となる現象。これほど簡単なトリックで世間のひとびとが驚くのだから、いかに人間はだまされやすいものかという好例といえよう。

何かに触れられたような感じがしたのだとしたら、何かに触れられたのだ。マリックは相手の腕に沿って彼の手を動かしてゆく。そのとき、ほとんど目に見えないような微小な物が相手の手をこすってゆくのだ。おっと、ヒントはここまで。それがなんであるかを書いてしまったら、キミはきっとがっかりするだろう。それぐらい簡単なトリックで、あれだけ大衆の心を動かしてしまえたことが、マリックの偉大さであると私は思う。

糸の力

直径6センチ、長さ40センチぐらいの透明なチューブがある。下部にはそれがテーブルに置けるように台がついていて、上部にはフタがかぶせられるようになっている。チューブのなかには一辺が4センチくらいのキューブ（立方体）を入れ、フタをする。筒に向って念力をかけると、な、なんとキューブがゆっくりと浮き上がってゆくではないか。命令にあわせて途中で止ったり、下方に下がったりもする。チューブのいちばん上まで上がったら、フタを開けてキューブをとりだし、観客にすべての道具を調べさせることができる。とこのように、まるで本当の超常現象みたいなマジックがある。

物体が浮き上がるという現象では、当然浮き上がらせるための力が必要なわけだけれど、糸を使って上から持ち上げるという、原始的な手段がけっこう使われている。この透明なチューブのなかでキューブが浮き上がるというマジックの場合、チューブの上部を完全にフタで閉じてしまうのだから、糸を上に引っ張り上げることはできない。フタのなかに糸を巻き上げるようなモーターが仕掛けられているのでは……

わたしの近況

今後テトリスに似たゲームが続々登場してくるだろう。私もひとつ考えたので、とりあえずBASICで試作中だ。ゲームクリエイターをめざそうかな、なんて考えている今日このごろです。

とも思えるが、あとで調べられたときにフタにそんな仕掛けはされていない。

このマジックの場合、見えない力は、どこにあるのだろうか。ここがこのエッセイのいちばん苦しいところである。具体的に種明かしできない私の立場を理解してくれたまえ。そしてつぎのようなヒントによって、仕掛けを想像してみよう。キューブのなかにロッククライマーが入っていて、なかでロープをたぐり寄せ続けたとしたら、キューブは上がってゆくだろう。止まったり、下がったりの命令は、無線によってコントロールすればいい。

ハンカチの結びどけ

前述の例のように、糸で何かを引っ張るという仕掛けはマジックで多用される。たとえば結んだハンカチがほどけるというマジックでは、糸がおもしろい働きをする。ここで突然ＡＶＧのシーンを想像してもらおう。洞窟に入ってゆくときにキミは１本の糸を入口からずっと伸ばしてゆく。そして洞窟から出るときにその糸をたぐってゆくという、『MOTHER』でいえばパン屑を落としてゆくという、あの手。じつは結び目のほどけるマジックでもその原理が応用されているのだ。

ハンカチのひとつの隅に40センチぐらいの長さの黒糸をつける。糸の端には安全ピンをつけて、それをズボンの左ポケットのなかにとめておく。そしてハンカチをそのポケットに入れておけば、キミはいつでもこのマジックを行なうことができる。

ポケットからハンカチを取り出し、キミは糸のついている隅とその反対の隅を持ち、ハンカチを１回結ぶ。糸はハンカチの結び目のなかに結びこまれるが、それがじつは洞窟のなかに伸ばした糸の役目をするのだ。

糸のついてない隅を右手で、その反対の隅を左手で持ち、両手を上方もしくは前方に急激に動かしながら、左手で持っている隅をゆるめる。すると糸のついている隅が糸に引っ張られて、結び目をくぐり抜けてくるだろう。その隅を左手でつかまえて、両手を左右に引いて結び目を完全にほどく。以上の説明でよく理解できなくても、じっさいにハンカチに糸をつけてやってみれば、すぐやりかたがわかるはずだ。

集団暗示

ここで閑話休題。最近私の友人がある精神鍛練トレーニングを受けて、無口人間からおしゃべり人間に大変貌したという、世にも恐ろしい話をしよう。よく〝地獄の訓練〟というような精神鍛練トレーニングの広告を目にすることがあるが、最近それのアメリカ版がひそかに信者を広めてきているようだ。なぜその存在が表に出てこないかというと、そのトレーニングを受けた会員は、絶対にトレーニングの内容について人に教えてはいけない、という不文律があるからだ。

とにかくトレーニングでは、しゃべることによって自分の考えを相手に伝えることを繰り返し訓練し、しゃべることが自分の存在を価値づける最高の手段であることを信じこませるらしい。集団で行動しながらそのような暗示をかけられた結果、無口で暗かった私の友人も完全に洗脳されて、よくしゃべるようになり、表情も明るくなった。とそこまではよかったのだが、あまりにも暗示が効きすぎて、こちらが１しゃべれば10しゃべり返す、自分の主張を固持する、というような自己顕示のかたまりとなってしまったのだ。自己を主張することも大切だけれども、相手をよく理解することも大切であることを教えてくれればよかったのに、と私は心を痛めたのだった。

集団暗示といえば、昨年来の超魔術ブームは、テレビというメディアの持つ集団暗示の力によって成立しているものではないだろうか。本当は従来のマジックの方法を使っていながら、従来のマジックとはちがうものであるかのような錯覚を起こさせ、超能力であるかもしれないとさえ思わせるような暗示を与え続けたがために、ミスター・マリックは存在しえたのだと思う。そしていったんマリックがブームになったあとは、ぞくぞくと登場したマリックの亜流芸でも、けっこう視聴率を稼ぐことができたのだ。中国の気功師とやらは、あの程度のテクニックでも通用してしまったのだから、テレビの力は恐ろしい。

さてと、気功師がやっていたテーブル上のタバコとかストローを動かすマジックのバリエーションとして、私が考案した新ウルトラ技を紹介して、今月の締めくくりとしよう。このマジックでも見えない力が使われている。

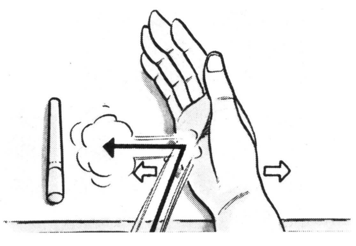
念動タバコ

タバコをテーブルに横向きに置く。人さし指を伸ばしてタバコの手前からタバコに近づけてゆく。そのときひそかにタバコに向って息を吹きかける。口をとがらせたり、とにかく息を吹きかけているのがわかるようにやってはいけない。タバコは軽いのでわずかな息を吹きかけただけで前方へ転がりだす。ちょうど人さし指の念力でタバコが動き出すようなタイミングで行なうのだ。

とこのような直接息を吹きかけるのは従来からある方法だ。私の考えた方法では、息を手の平にバウンドさせて、その結果、タバコを左右に動かすことができる。

タバコを縦にテーブルに置く。右手を広げてタバコの15センチぐらい右のところに位置させ、右手を左右に動かして、いかにもタバコを左右に動かす念力をかけるような手つきをする。そのときキミは自然に顔を右手の方へ向け、ひそかに息を右手に吹きかける。息は入射角と反射角の関係でタバコを左へと押す（図１）。

タバコが左に転がったら、こんどは左手で同じような手つきを行ないながら、息を左手に吹きかけ、反射によってタバコを右へ転がしてやる。

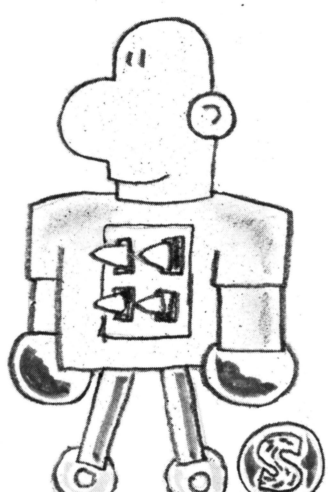


㈱ハミングバードソフト　小林克弘

私もゲームで考えた

ACT・24
ゲームをする私と、ゲームのなかの私

Illustration:Skip Tomioka



ソフトハウスにいると、コンピュータのことなら何でも知っているはずと誤解されてさまざまな質問を受ける。困るのはコンピュータをまったく知らない人に、「どうしてパソコンは考えることができるの？」などと、素朴だが基本的なことを尋ねられるときだ。

電気が電球を灯(とも)したり、モーターを回したりするのは感覚的にわかるのだけれど、同じ電気が難しい計算を解いてしまったり、知能があるような振る舞いをしたりするのが、理解に苦しむわけなのだ。電気回路やプログラムという言葉さえ初めての人に、十分納得のいく説明ができずに、結局「コンピュータって賢いんだね！」と、ごまかしてしまう自分が情けない。

これと似たものとして、ゲームをぜんぜんやったことのない人にゲームの説明をするのも難しいものがある。「これはどんなことをするゲームなの？」との問いかけに、SLGやRPGの内容を説明してくと、敵将の首を取ったりとか、モンスターの殺りくをしたりとか、非常に殺伐としたものになってしまうからだ。閉じた部屋で壁際のモニターＴＶに向かって、とりつかれたように息子の没頭しているゲームがそんな内容のものと知ったら、驚いてしまう親御さんもいることだろう。それにしても、全国の青少年たちが、毎夜おびただしい数のゴブリンやトロールを虐殺しているのかと思うと、すさまじいものを感じてしまう。

かくして、パソコンを含めたＴＶゲーム機に子どもを取られてしまったお母さんは、嫉妬(しっと)のあまりゲーム機を憎むようにさえなる。しかし、車が凶器にもなるように、道具は使い方しだいで良くもなり悪くもなるものだから、ゲーム機自体に罪はないのだ。いまはコンピュータもソフトウェアも過渡期にあるから、その功罪がとやかく言われるけれど、ＴＶや冷蔵庫のように必需電化製品として認知されるようになれば、その是非は使う人の意識と責任に委ねられるものなのである。

おこがましいことだからゲームソフトの善し悪しなどとても言えないが、やはり家庭の主婦から拒絶反応をなくすことが認知への早道だと思うし、ソフトハウスの使命だとも思う。

ゲームの評価は別としても、どうしてそんなにゲームに熱中するのだろうか。簡単にいろいろなものが手に入るほど豊かになった実生活でも味わえない何かが、ゲームのなかにいつもたっぷりと用意されているからだ。非現実な体験や、現代社会がなくしてしまっている純粋な愛や正義、そして夢やロマンも満ちあふれている。

パソコンのなかではどんな極悪世界でも理想社会でもつくることが可能だし、ストレス発散のために現実逃避して入りこんだ世界の方が、現実よりも一層現実らしい世界だったということも起こり得るのだ。虚構と現実の境界があいまいになるのは、良いことなのか悪いことなのかと問うのは、先ほどのゲーム機の是非と一緒で、要は接し方しだいなのだ。

すぐれた映像や読み物では、実際に体験したかのような思い出を残すことがよくある。逆に、確かに一度訪れたことがあるはずなのに、まったく何も思い出せない場合もある。このように考えると、実際に行ったかどうかではなく、どれだけ強く心に焼きついたかどうかで経験値が加算されるものなのかも知れない。

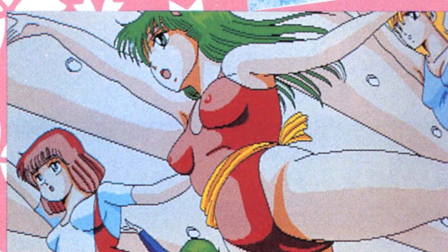
いずれにしても、現代社会の少年たちは、ベルトコンベアの上の絶え間ない競争からしばし逃れ、虚構世界で知らない街を旅し、人と出会い、草原を駆け抜け、洞窟を探検し、モンスターと戦う。そしてゲームを終えた後、彼らに残された爽快感と充実感は、手のひらの汗と強い息づかいが示すように、夢や虚構などではなく、まさに現実の生きる喜びなのである。

わたしの近況

ちょうどMSX 2版『ロードス島戦記』の発売前であり、忙しい時期である。4月からは「国際花と緑の博覧会」が開催されるし、何かとあわただしいナニワの春である。

福袋







♥Hソフト編
D・P・S
トリロジー
アソコの幸福

H·HOW TO WIN
セーラー服戦士フェリス

♥H・C編
世界H極楽教機関紙
そよかぜ

♥投稿新コーナー
純情カメハメハメ大王

♥最新H情報館
パラダイス通信

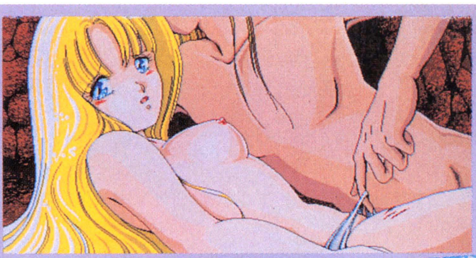
今月のイチ押しギャル



ここをハサミで切ってネ▶

D・P・S
ドリーム・プログラム・システム

アリスソフト☎07442-4-7855／PC9801VM以降、8801SR、X68000／各5800円（税別）



▼味なコトやるファックドナルド、おいしい69セットだす

◀ファンタジー編では、純情な王女サマをイタダキマ～ス

夢で極楽、目覚めて洗濯だ！



◀股間の食いこみもイタイタしい、秘技アイドル縛りだっ！



Hのためならパンツも汚す。それがどーした、文句があるかっ……と、いきなり開き直ってしまいたくなる朝が、男にはある。だが残念ながらおかあさんは女なので、そーゆー男の機微っちゅーモンがわからないのだ。よってキミは、朝からコソコソと風呂場でパンツを洗う人となるのである。あー悲しい。いっそ起きたままHな夢が見れたら、どんなにシアワセか。てなワケで、このソフト。王女サマからアイドルまで相手かまわずのスケベ夢が、豪華3本立て。こりゃ寝てらんないわ！



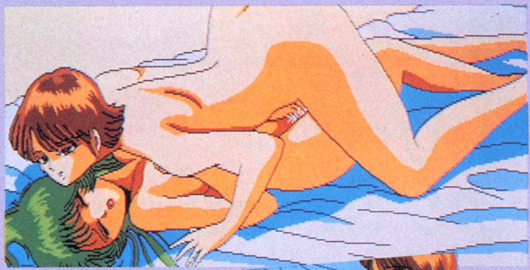
◀お医者さん編では、お股開いた女子高生がお待ちかねっ



▶イヤよイヤよも、イイのうち。女はソレを待ってるのだ

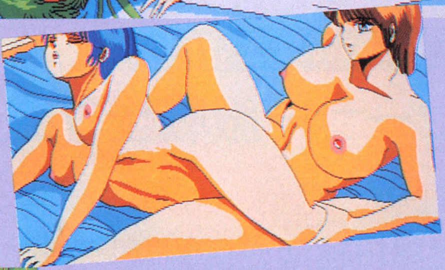
トリロジー
〈九鬼妖華真伝〉

ハード☎03-837-1893／PC9801VM以降、8801SR以降、MSX$_2$／各6800円（税別）



▶妖華サマの豊満な肉体がピクピクとアニメする。絶景だぁ！

この女、巨乳につき…



◀女ふたりで格闘すれば、これがホントのレズリング！

Hコミック分野では有名な存在である戯遊群が、とうとうHゲームに手を出した。『トリロジー』なるオカルトAVGである。コレはすごい！　なにがスゴいって、とにかく主人公の非常識なほどの巨乳に、圧倒されまくるゲームなのである！　もちろん、こんな非凡なオッパイの持ち主が、平凡な人生を歩むワケがない。なにを隠そう、この九鬼妖華サンは超能力者で、おまけに筋金入りのレズなのである。うーむ、つくづく非凡だ。しかも彼女はエアロビクスの先生。レオタード姿の美女たちをビシビシしごくわ、グリグリやるわ。その過激なシーンに、キミの下半身もまた、激しくシゴかれる運命にあるのだ。も一大変！



◀迫力のオッパイに、少女、思わず身を投げ出す



▼ああ、お姉さまぁ……うーむ、勝手にやっとれ！

バナナメイツ

友人のIは修学旅行前にコン○ームを買いに行き、500円玉をくずすためにコーラを買った。ところがアセったあまりにコーラを取るのを忘れ、オマケに旅行当日には彼女にフラれてしまったのであった。もちろんコン○ームは1枚も使われることがなかった……ホントにバカなヤツでしょ。北海道函館市　JYG

アソコの幸福

ツァイト☎03-299-0461／PC9801VM以降／12800円（税別）



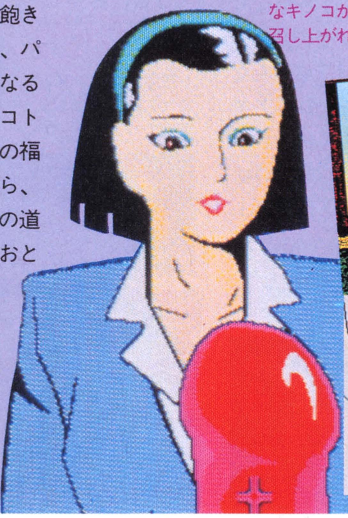
▼アソコに洗剤入れて、泡ぶくぶくの全温度遊び。うーん、やってみたい！

◀ママは今夜も元気に、サドおけさ。愛って、傷つけあうコトなのかしら



究極のHはヘンタイにあり！

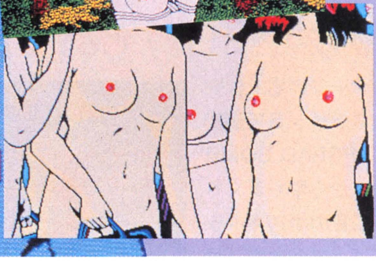
どーして人は、入れたり出したりの運動をするだけでは飽きたらず、女の人を縛ったり、パンティをかぶったりしたくなるのであろーか。え？　んなコトしたくない？ウソつけ。この福袋のページを開いた瞬間から、キミはりっぱにヘンタイへの道を歩みはじめているのだ、おとなしくお縄をちょーだいしろぃ。そしてこのソフトで、正しいヘンタイ学を勉強するのだ。ホモにSM、おフェラに露出狂。天才ひさうちみちお描くエロスの花園へよーこそ！



▲美女の目の前に、大きなキノコが……。さささ、召し上がれ！



◀縛られたり吊されたり、マゾの人はタイヘンです。エライな、尊敬しちゃうな



◀知る人ぞ知る京都の女坂で、恍惚の体験。あー、若いオナゴは、やっぱりエエのぉ。ノホホ

ゼネラルプロダクツの

ちょっとエッチな
同人ソフト自由自在

いよいよ4月。進入学シーズン。とゆーことは、また新しい恋が芽ばえるチャンス到来なワケやね。今年はどんなカワイイ子に出会えるか、ムスコが期待で膨らむぞ!!



◀とんでもねー絵だけど、これがまたいいんだ!!

えらいぞ！　今回紹介する同人ソフト『サディスティック・ゲーマーズ1・2』はこのコーナーが始まって以来、1・2を争うイロモノソフトなのだっ。しかもそのジャンルは、アドベンチャーでもRPGでも、ましてやアクションでもない「電子エロ小説」と表現できる、おニューのゲームであるから2度ビックリ。世紀末をむかえつつある今、この手のソフトがガンガン世に出てくるのは歴史の必然と言えるだろうか…!?



▲こんな感じの画面レイアウトでゲームは進む。でも超難問のクイズに正解しないとアウトだぞ



このゲームは、PARTⅠ、2の2本あって、機種はPC9801VM以降。すでに、88、68K、タウンズにまで移植済みだって。欲しい人は、下記の問い合わせ先へご一報！



▲16sというのはサークル名だ。タイトルは見てのとおりね



▶決して上手くない絵なんだけど、なんか妙にスケベっぽいんだよなあ。ゾクゾクするよな

トニカク ソフト オクレ

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部
福袋同人ソフト自由自在係まで
このコーナーのソフトのお問い合わせは
ゼネラルプロダクツ☎0422-22-1980まで

バナナメイツ　①ボクはやっと18歳になったところですが、いまだにカメの皮がムケません。②女性のアソコは、どんなふーになってるのですか。③愛液とはどんなモノですか。……以上、3つの質問に答えてください。千葉県柏市　牛若丸
（編）答えは次ページだ。）

H·HOW TO WIN

セーラー服戦士フェリス

カクテル・ソフト☎03-200-9834　PC9801VM以降、8801SR以降　各6800円（税別）

3人の友だちを助けるべく、宇宙戦闘機に乗り込んだフェリス。はたして彼女は友だちを助け出すことができるのだろうか？　Hなシューティングゲームが登場したぞ！

アイテムは、この順番で買おう！



これが最強の武器だ！

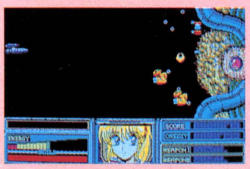
真っ先に買いたいのがSHIELD。これがないとかなりキビシイ。だが、その前にやられてしまっては元も子もないのでDOUBLE SHOTで武装を強化しておくのもいいだろう。あとはOPTION RIPPLE LASER、THROUGH BOMBと買っていこう。

こ〜んな裏技（!?）もあるんだ！



1〜4ステージの右上は安全地帯。1ステージ目で5000GP貯めてSPREAD BOMBを買い、ここから撃ちまくれ。

また、1匹目のボスキャラとの戦いでは、安全地帯（写真参照下）から連射しよう。ただし、目標はザコキャラ。時間はかかるが、ここでお金を欲しいだけ貯めて、よい装備を買ってしまうのだ。



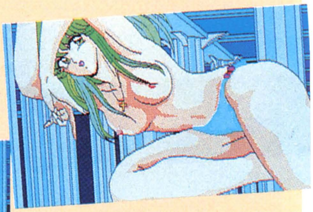
◀ここからボスを攻撃することは不可能

ステージを生き抜けば、お楽しみの時間だぞ

友だちの様子はステージをクリアするごとに見ることができる。男に連れ去られた女の子たちが、どんな目にあっているかは……ご想像のとおりなのだ。

宮沢江理子

敬虔なクリスチャンの彼女の胸の谷間には、十字架のペンダントが……

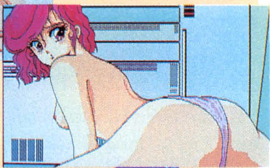




糸山美夜

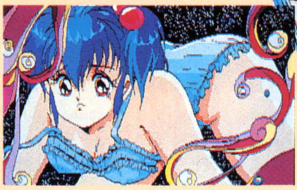
ちょっぴり危ない性格をしている彼女の正体は、せいいっぱいツッパッているお嬢様

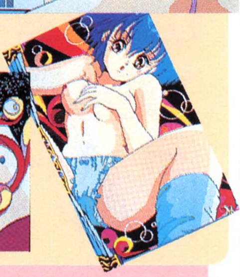




加々美ミハル

限りなく幼稚園児に近い彼女。でも体の方は十分発達しているのでご心配なく!?





やられても楽しい画面！

主人公のフェリスだって、もちろん脱いでくれちゃいます！　彼女の場合はゲームオーバーになるとその肢体を見せてくれるんだけど、先のステージに進めば進むほどおいしいグラフィックが見れるようになっているんだ。これは腕をみがいて先へと進み、やられるっきゃないね！







おならプーおならプーおならプーおならプーおならプーおならプー



今月の突然のお客様返し！
秋葉原の来襲

フッフッフッ、謎のアラビア娘イヌボンの招きに応じて、本日は福袋にお邪魔しているのじゃ。そりにしても、女のくせにこんなイイ思いしていたとは、く、悔しいのじゃ！　レオパルドⅡやトムキャットのよ〜な女のコがワンサといるではないか!!　え〜い、ボクのライフル砲がうずくのじゃ。エッ、バルカン砲はもう古いって!?　やっぱ滑腔砲の方が初速・打撃力とも優れていいってか!?　でも命中率が劣るからなあ。

おまけにライフル砲は、砲身内部にミゾがあって、弾丸が回転しながらグリグリと進むのじゃ。フッフッフッ、これぞ男のロマンでげすよ。んじゃ、合言葉は「命が惜しくば金を出せ」。

バナナメイツ　①そーゆーコトは、お医者さんに相談してね。②一度見ると、しばらくは赤貝が食えなくなるというぞ。つまりは、そーゆーモノなのだ。③女の人は下にも口があって、おいしいモノを食べるとヨダレが出るのである。つまりは、そーゆーモノなのだ。

世界
H極楽教
そよかぜ

編集／世界H極楽教出版局

真倉まいな、冴える!!

今月の聖典

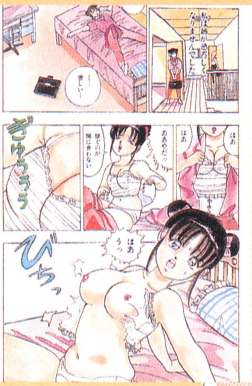
人は、HCを見るから欲情するのでしょうか？　それとも、心のどこかで欲情しているから、HCを求めるのでしょうか？　それは答なき永遠の謎かけかもしれません。しかし、この2つが不可分であることに、ちがいはないようです。

今月も、信者の皆さんを純粋快楽の世界へと誘う聖典を、さっそく紹介いたしましょう。信者の皆さんが、いい気持ちでありますように。

『あの娘がドキンちゃん』。これが今月の聖典です。おなじみ、真倉まいなの作品。以前から真倉の作品はHという要素を除去しても、マンガとしてよくできていましたが、あいかわらずそのへんは冴えています。さらにH描写は今までにも増してハード。楽しみながらヌケるという、誠に結構な一冊となっています。では、例によって万田聖師に、講評をお願いいたしましょう。

「シチュエーションのおもしろさがこの作品を成功させていますね。とくに表題作の『あの娘がドキンちゃん』には人間離れしたテクニックまで使用されており、大変に刺激的です。また、イケイケ女子高生が、自分が仕込まれたときの変態SEXをビデオで見てしまう『ビデオドリーム2』も傑作。とにかく、ストーリーの中にHシーンを入れるのではなく、Hシーンの中でストーリーが進んでいくところが、真倉さんの偉いところですね。今後も活躍を、希望します」

さて、聖典に洩れた2冊も、なかなかの佳作でした。『じらさないで』は、女のコのはかないかわいらしさが印象的。幸せ薄そうな少女が傍若無人な男たちになぶられるさまは哀れで、そこがまた興奮させてくれます。一方、『恋のビギナーズ・クリニック』はあっけらかんとした好色女子中学生が、大喜びで男の劣情を受けとめてくれていて、これまた良好です。







▲真倉まいな『あの娘がドキンちゃん』松文館　830円（税込）





▲Pザウルス『じらさないで』一水社　830円（税込）





▲風間美由紀『恋の〜』日本出版社　880円（税込）

お知らせ

“そよかぜ”では6月号より信者のコーナーを開設します。HCにない助平さに満ちたイラストを、皆さんからお待ちしております。ふるってご応募ください。採用者には“術師”。常連と認定された方には“略師”の称号が与えられます。なお、当教団には5つの称号があります。詳細は右表をご覧ください。

聖師	当教団の最高指導者。万田万作は、栄誉ある終身聖師となります。
導師	当教団の最高幹部。編集部で新婚と噂されるH氏が持つ称号です。
略師	常連投稿者に与えられる称号。人ひとにHの本質を説く高弟。
術師	投稿採用者に与えられる称号。当教団への積極的参加です。
羊子	この頁に目を落とした方の総称。あなたはもう、羊子なのです。

バナナメイツ　おい山本、オマエがオレのパソコンでHゲームをするのは、ベツにかまわない。ただ、女のコのハダカのシーンになったとき、ディスプレイをナメるのだけはやめてくれっ！　ヘンタイか、オマエは！　東京都文京区　バカボン

純情カメハメハメハメ大王

今月の大王様

●神奈川県★進藤英一（仮名）



みなさん、通信販売でHグッズを買ったことありますか？　ボクはあるんです、一度だけ。兄貴の持ってた某スケベ雑誌の裏に、人目をはばかるよーに載っていた、その広告。空気を入れてふくらませばカワイイ女のコの人形になって、アソコにイチモツを出し入れできるとゆー、いわゆるダッチワイフみたいなもの。ボクはその甘い宣伝文句に乗せられて、ついつい申し込んでしまったのです。そして郵便局留めで彼女が送られてきたときの興奮。ボクはしっかりと包装された彼女を部屋に連れ帰り、ドキドキしながら包みを破りました。

ところが！　なんと彼女はリカちゃん人形なみの身長だぁ！　これにはボクもア然としました。でもけっきょく怒りながらも、小さい彼女を股間に乗せて、シコシコとヤッてしまったボクでした。悲しすぎるぜ！

編 それってヘンタイだぞ！　金がもったいねーからってヤルなよな！



イラスト／ねぐら☆なお

jot 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

春ウララ、アヤシいビデギャルベストスリー!!

春である。毎年毎年この季節になると、なぜか巷にはアヤシい雰囲気の人間が増えてしまうものである。

ビデオの世界もまたしかり。てなわけで今月の特集は季節にちなんで「アヤシいビデギャル」のご紹介をしてみたいと思う吊端であった。

まずはこの人、小川つぐみ。身長145cm体重35kgの超小型サイズ。当然役柄はロリータの小学生なのだが、顔を見れば化粧バッチリのどちらかとゆーとフケ顔である。しかもランドセルに白ソックスの姿でフェラチオしたりSEXしたりで、なんだか見世物小屋にいたアブナい娘、というかんじがたまらなくオナ心を刺激してくれる。

今年のキワモノNo.1である。

さらに有希蘭という女は、「血を見ないとコーフンしない切腹志願女。精神病一歩手前」とビデオのテロップに流れるほどの本物の変態。じっくり顔を見てやっておくんなまし。

禁 高段者しか読むべからず 初心者はP274を参照せよ



◀小川つぐみ「小羊絶叫」見世物小屋にトリップだよ～



▲松坂季実子「弁護師季実子」胸がキワモノ風。失礼かしら



◀有希蘭「涅と乱・3」豊丸もまっさおのモノホン女

バナナメイツ　むかし、前の席のちーちゃん（女のコ）に、「ちーちゃんの髪の毛って茶色してるけど、アソコの毛も茶色なん？」とマジに聞いて、思いっきりなぐられた（鼻血ぶっ）。思えばバカなこと聞いたもんだ。大阪府大阪市　白邪鬼

最新H情報館 パラダイス通信

OVA

マージャンの花、美女がビデオに集合!!

麻雀ゲームで勝つと、ディスプレイに女の子が現われるようになって、ずいぶん経つ。女の子たちの数も増え、ちょっとおぼえきれないほどだ。

そんなワケでか、ディスプレイの女の子たち、マージャンギャルズばかりを集めたビデオが発売され、好評を得ている。すでに3巻まで発売され、この21日にはVOL.4が売りだされるのだ。ちなみにVOL.4の収録作品は『トリプルウォーズ』『ギャルの告白』『ギャルの開花』『麻雀Gメン'89』『麻雀好きの懲りない面々』の5本。なかでもRPG風麻雀ゲーム『トリプルウォーズ』が、もう収録されているのがスゴイ。必見だ!!



▶ある人にとっては見なれたコ。ある人にとっては初めて見るコであろう。



▶『マージャンギャルズグラフィティVOL.4』P・キャニオン2800円(税別)

NOVEL

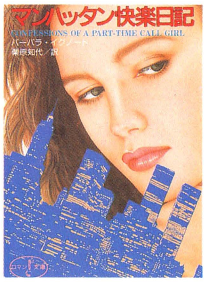
女子高生ほどステキな商売はない!

世の中には、ヤリたくても相手も金もないとゆー万年下半身膨張男がウヨウヨいるのに、女ってのは、なんと気楽な生き物なのだろーか。気持ちいいコトして、金までガッポリもらえちゃうんだもんな。

てなワケで、今月のH小説は、思いっきりスケベな女のコの楽しいH生活(性活か?)を描いた2本と、テレクラでロストバージンの相手を捜す女子高校生モノを1本、選んでみた。いずれも、女のコが元気でカワイくてHなのが、ひじょーにヨロシイ。3本とも女性作家だから、女のコの性感帯や愛撫のしかたを勉強しちゃおーぜ!



▶『MITO 真夜中のイブたち』作/倉田悠子 富士見文庫 430円(税込) 人気シリーズ第2弾!



▶『マンハッタン快楽日記』作/バーバラ・イグノート 訳/栗原知代 富士見書房 500円(税込)



◀『放課後のう・ふ・ふ』作/矢島さら 富士見文庫 430円(税込) 女子高生のロストバージン冒険記

GRAPH

ビデオでは、絶対にみせない素顔がある

そのカワイさで人気の小森愛ちゃん。ビデオだけでなく、写真集でも活躍しているが、その3冊目、『小森愛写真集 AI THE THIRD』を、今月は紹介しよう。

着衣、水着、そして裸と、愛ちゃんのいろんな魅力をじっくりと味わえる。どの写真も清らかなイメージで、ビデオでは見落としがちな、いろんな表情を見せてくれる。





▲▶『AI THE THIRD』英知出版 ¥2900(税込)CDV付き

投稿募集しているのだ

〈純カメ大王〉〈バナナメイツ〉に応募せよ。賞品はグッドだぜ!!
☆必ずハガキで応募すること。キミの住所・氏名(ペンネームは10文字以内)・本名・年齢・職業・キミの持ってる機種を明記し、各コーナー係へ送ってくれ。待ってるゾ。

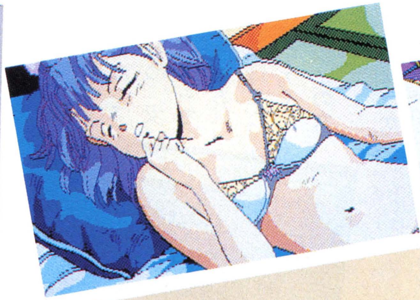
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル 角川書店 コンプティーク編集部 福袋〇〇コーナー係

バナナメイツ

このまえ、とーちゃんが「ほれ見ろ、ほれ」と、かーちゃんになにかを見せていた。見るとソレは、チン毛のシラガであった。かーちゃんは顔色ひとつ変えず、「ふーん、そんなトコも白くなるのねぇ」とマジに感心していた。こんな両親を持って、ボクは恥ずかしい。静岡県浜松市 パオ

Hはボク達の夢なんだ!!







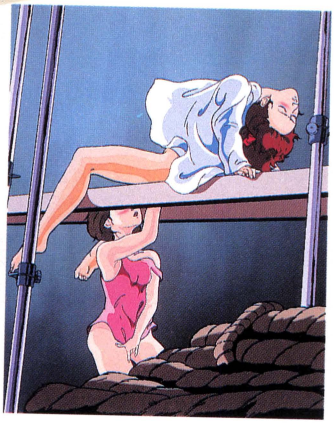
ゲームソフト／コミック／アニメ
ノベルスのエッチをすべて特集!!



オナペットNo.1の松坂季実子が
袋とじでドバーッ!!

恒例H対談

団鬼六先生
VS.
立川談志師匠



完全保存版

ちょっとエッチな
福袋
ふくぶくろ

第4集

B5判
1000円(税込み)

3月上旬発売!


SPIRITS
今月のスペシャル
特集第2弾
魍魎戦記
摩陀羅
発売直前情報!
X68000版
ワンダラーズ フロム イース
初公開!!
©1990
Charlie

今月のSPECIAL 特集第2弾

限定予約販売開始!!

魍魎(もうりょう)戦記(せんき) MADARA 摩陀羅



3月30日に発売決定！

何カ月も前から誌面をにぎわせていた話題のファミコンRPG『魍魎戦記 摩陀羅』の発売日が、いよいよ急接近。そこで今回は、序盤のストーリーを中心にゲームの魅力をさぐってみるのだ。



コミックからゲームへ ハイパーRPG『魍魎戦記 摩陀羅』発売

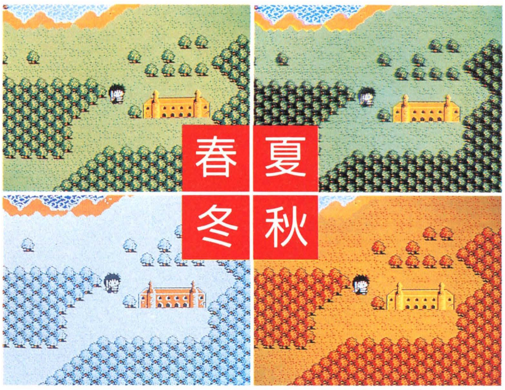
『魍魎戦記　摩陀羅』は、コンプティークの兄弟誌『㊖ファミコン』で好評連載中のコミックを、ファミコンゲーム化したもの。ふつう原作付きのゲームは、ストーリーをゲームに移すのが精一杯でスケールがちっちゃい物になりがちなんだけど、このゲームに関してはそんな心配は必要ナシ。なんせゲームデザインは、本誌の連載でおなじみのクロちゃんこと名ゲームデザイナーの黒田幸弘氏だ。製作は『グラディウス』シリーズなどを開発した、あのコナミという超メジャーな組み合わせ。おまけにオリジナルの音源チップの搭載や、４Ｍ＋ＶＲＣ６の大容量ＲＯＭの使用といったスペックも、ゲームのスケールの大きさをものがたっている。

さて肝心のシステムなんだけど、もっとも特徴的なのが戦闘システム。バトルフィールドでキャラクターが実際に動いている姿が見られるばかりでなく、キャラクターが勝手に戦ってくれる完全オートモードを採用しているのだ。

そしてもうひとつの特徴は、ゲーム全体に四季があること。これもただグラフィックが変化するだけでなく、死亡したキャラクターを復活させるのに１シーズンかかるといったシカケや、季節を利用したトリックなども用意されている。



このほかにも遊び心あふれるシステムが、た〜っぷり搭載されているぞ。



▲みごとなグラフィックで表現される四季の変化



▶バトルフィールドでは弓やギミックがビュンビュン飛ぶ！

いよいよ摩陀羅の長い旅が始まるぞ！



▲摩陀羅と麒麟は白のソーマを探すため、妖血淵に向かって旅立つ


▲妖血淵の周囲は、木で構成された迷路になっているのだ



▲暴将狼侮を追跡した摩陀羅たちは、北の砦で邪兎に出会う

ゲームの幕開けは、摩陀羅と姉弟同然にそだてられた麒麟が、摩陀羅に話しかけてくるシーンから始まる。それによると、ふたりの育ての親ともいえる汰々羅が魍鬼に襲われてケガをしているという。汰々羅を回復させるには、白のソーマが必要なのだ。そこで摩陀羅と麒麟はこの秘薬を求めて村の外へ出るが……。

このゲーム序盤のストーリーは、コミックの2巻に載っている番外編のエピソードにもとづいているんだ。「妖血淵の魔物」という話がそれなんだけど、ゲームのなかではちょっとストーリーをいじくってあるので、原作を読んだ人もバッチリ楽しめるぞ。





▲原作の「妖血淵の魔物」は、コミックの第2巻に掲載されている

暴将狼侮を倒せ



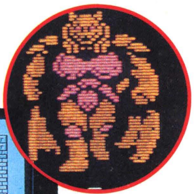
▲ついに暴将狼侮と遭遇！ 手下が3匹いるゾ

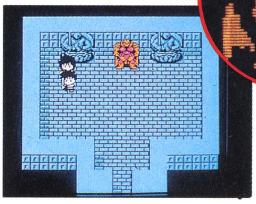
で、白のソーマを発見するために暴将狼侮という魍鬼を倒すことになるのだけど、つぎにはその兄の暴将狼牙が摩陀羅たちの住む日修羅の村に攻めこんでくる。

ン？ このストーリーを読んでニヤリとした人は、そうとうのコミック通だ。そう、この暴将狼牙が村を襲ってくる話が、じつはコミックでの最初のエピソードだったんだ。白のソーマを発見するまでのストーリーは、システムに慣れてもらうための練習シナリオ。このシナリオのあいだに、沙門というキャラクターを仲間にしてマルチパーティのコントロール方法を練習したり、買物や戦闘を何度か体験したりすることで、〝摩陀羅〟世界の雰囲気や法則がなんとなく理解できる仕組みになっているわけ。

てなことがわかったところで、そろそろ暴将狼牙を倒さなくっちゃ。だけどここまでの練習とレベルアップをしっかりやっていれば、けして手ごわい敵じゃない。気合いで倒せ！

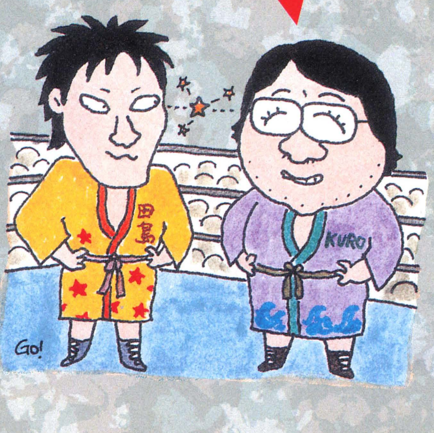
暴将狼牙出現！




▲ずーずーしく村に攻めこんできた暴将狼牙。有無を言わさず叩きだせ！

クロちゃんVS.田島昭宇 激突 バトルロイヤル対談

『魍魎戦記 摩陀羅』ファミコン版生みの親、黒田幸弘氏と、コミック版生みの親、マンガ家の田島昭宇先生が、ゲーム完成記念のスペシャル対談だっ!!



田島 黒田さん、ファミコン版『摩陀羅』の完成、おめでとうございます。

黒田 ありがとうございます。できるだけ原作に忠実に、と思って始めたんですが、結局、最後のほうはかなりちがうものになってしまいました。

田島 ゲームを制作開始する時点では原作のほうも後半はまだ未定の部分もありましたからね。それに、ゲームはゲームとしてのおもしろさがあってこそ、じゃないでしょうか。僕は大変おもしろいゲームができたと思いますよ。

黒田 田島さんにそう言ってもらえると心強い(笑)。まあ、自分としても当面の持てる力を出し尽くした、満足のいく作品に仕上がっているという自信はあるんですよ。

田島 ええ。これは売れるでしょう。単行本の3巻も発売されたし、いっしょにドーンと売れるといいですね。

イラスト／中野豪

魍鬼八大将軍 禍耳幽羅(カジューラ) 登場！

“摩陀羅”の世界はミロク帝という王に率いられた邪悪な金剛国軍に支配されているのだけど、そのなかに異次元から呼び寄せられた魍鬼八大将軍という強大な敵がいる。この将軍たちはそれぞれ摩陀羅の身体の一部を持っていて、それを取り返すことが摩陀羅が旅をする目的のひとつなんだ。

なんとその将軍の1匹、禍耳幽羅がつぎなる敵。日修羅の村の北にある川を渡ると、禍耳幽羅の城が発見できるはずだ。

ここでの注目は禍耳幽羅と遭遇するシーン。とつぜん画面一杯にコウモリが飛び回ったかと思うと、中心に集まってイナズマが走る！　そしてつぎの瞬間、禍耳幽羅が登場しているのだ!!

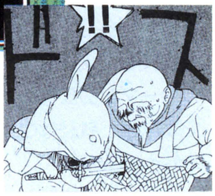
この八大将軍の登場デモは、とーぜんゲームのウリのひとつだ。それぞれの将軍ごとにフル画面を使った個性的な登場シーンは、パソコンユーザーでもビビっちゃうぐらいの大迫力。だけどじっくりデモを見ているヒマはない。伝説の名剣クサナギをしっかり構え、つぎつぎと出現する八大将軍との戦いを勝ち抜け！



▲沙門が仲間に入り、パーティは3人に

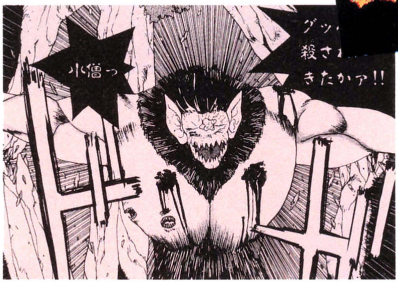


◀▼摩陀羅の育ての親、汰々羅が刺された！　果たして汰々羅の生命は!?




◀不気味な雰囲気の禍耳幽羅城。よし、さっそく突撃だ！

禍耳幽羅だ！





ド迫力！



▲写真だけではとてもこの迫力は伝えきれないっ。ぜひキミたちの目で確かめて欲しい



コナミ本社で直撃インタビュー！

コナミ矩形波倶楽部

『魍魎戦記 摩陀羅』のサウンドを担当したのは、昨年秋のスタジオライブで絶好調のノリを見せてくれた「コナミ矩形波倶楽部」だ。今回のサウンドの魅力について、語ってもらったゾ。

今回のインタビューに答えてくれたのは、ミッシェル古川＆プロフェット深見のご両人。

〝摩陀羅〟の持つ東洋的かつサイバーパンク的なイメージを、どのように曲に取りこむかで、かなり苦労したそうだ。そのかいあって、どのサウンドも聴きごたえあるものになっているぞ。



プロフェット深見

関西方面出身、短気なのん気者。ファミコン・ドライブ・お茶が趣味!? 代表作『サンダークロス』。



ミッシェル古川

神戸地方出身、性格は典型的なO型。釣り・鉄道・お花・そろばんが趣味!? 代表作『グラⅡ』。

とくにオープニングと「八大将軍のテーマ」は、おふたりのお墨付き。心して聴くよーに。

そのサウンドの秘密は、今回新しく採用したFC音源ボード。ボード数を従来の5から8に増大させ、なおかつメロディーと同時にコードも鳴らせるというスグレモノだ。これでサウンドにもさらに厚みが出るというワケ。

ゲームをプレイされての感想は、「とっつきが良く、マップがわかりやすいですね。つくりがていねいなので、プレイしやすいですよ」とのことだ。

いよいよ発売されるソフトとCD、そしてコナミ矩形波倶楽部の今後の活動に期待しようぜ！

この春チェックだ！ このアイテム!!

CD 聴きごたえはもうバッチリ保証つき！

CD『魍魎戦記 摩陀羅』は、コナミ矩形波倶楽部によるアレンジ版5曲を収録。このうち町のテーマ＆八大将軍のテーマでは「マダラスーパーセッション」によるダイナミックな演奏、そしてエンディングテーマはボーカル版！ 4月21日発売、1800円（税込）。



▲ジャケットは現在製作中。楽しみだね

コミック いよいよ本番！ 魍鬼軍団との戦い

『㊓ファミコン』連載中のコミック、ファンのキミはもちろん読んでいるよね!? その単行本の3巻が発売になっているのだぞ。

マダラやカオス、キリンと、魍鬼たちの戦いもますます激化！ まだ買ってない人は、本屋さんに急行すべし！



▲第3巻は3月5日発売。900円



▲昨年のスタジオライブ。みんなノッてたぜ！

『コナミ魍魎戦記 摩陀羅 フェア』開催!!

ファミコンソフト『魍魎戦記 摩陀羅』の発売を記念して、ファンのためのイベントが開催されることになった。



◀クロちゃんのサインは、なかなか手には入らない超貴重品



▶いつもはなかなか表面にでないマンガ家の田島先生に会えるぞ

場所は横浜高島屋で、開催期間は3月29日〜4月10日の13日間。期間中はゲームとコミックの即売会などが行われる。

さらにフェア期間中には、ナント、ゲームデザイナー黒田幸弘氏とコミック作者の田島昭宇先生のサイン会、またコナミ矩形波倶楽部のライブなど、盛りだくさんの催しが行われることも決定しているゾ。

ちなみにソフトの予約については、3月上旬からファミコン売り場で〝特典付き予約販売〟を受け付けているので、発売日に必ずソフトを手に入れたい人は、早めに予約しておこうね。

豪華ゲスト陣



◀矩形波倶楽部のナマ演奏は、一聴の価値あり

X68000

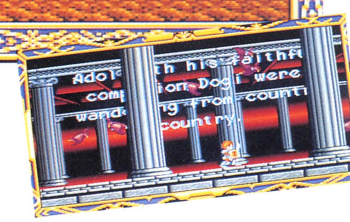
春も近づいてますます元気なロッパーのコーナー。今月も充実しているぞ！

PART 1 超人気アクションRPG、待望のロッパー版だ！

ワンダラーズ フロム イース

●日本ファルコム☎0425-27-6501／8,700円(税別)





ファルコムを代表するキャラとなったアドルが、こんどはロッパーで活躍するぞ！

アドルの新しい冒険物語だ！

『ワンダラーズ　フロム　イース』は、イースの国での戦い以降のアドルの冒険がストーリーとなっている。

——あれから数年。アドルは元盗賊のドギとともに、あちこちを旅していた。とある旅先で耳にしたウワサがもとで、ふたりはドギの故郷・フェルガナへと向かうことになる。そこには、魔王ガルバランの復活をめぐる陰が動きつつあった。それにともなって、各地に出没し始めたモンスターたち……！

アドルは仲間の支援を受けて、ガルバラン復活の野望を打ち砕くため戦う決意をするのだった!!

ゲームはバリバリのアクションで、剣をうまく使いこなしながら敵を倒し、ステージを進んでいくのだ。キャラ操作が重要なポイントになるぞ!!

レドモントの街

アドルの相棒・ドギの生まれ育った街。ゲームを進めていく上でのベースポイントだ。

武器やアイテムの購入はすべてここで行う。また、クエストをもらうには、ひとつの冒険が終わったら必ず戻ってこなければならない。街の人からの情報もチェック。



▲街の入口。橋の下には川が流れているのだ

そしてクエストへ



▲この画面で行き先をセレクトする


▲入口のシーン。ここはティグレーの採石場

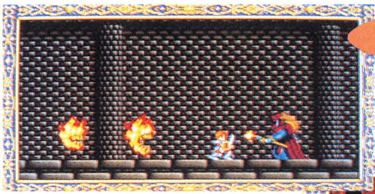


68Kならではのグラフィック

キャラはもちろん、背景にまで厚みが加わった、ロッパー版のグラフィック。スクロールもじつになめらかだ。

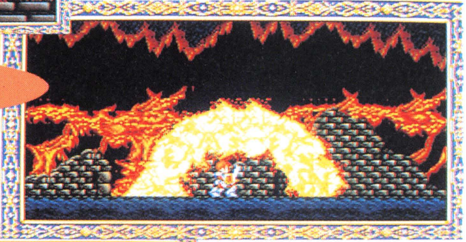
全体的に色使いが渋めになっており、ズッシリ手ごたえのあるプレイ感覚が味わえる。88版よりも敵キャラがひと回り大きくなっているので、やっつけたときの快感もひとしお⁉

また、システムもセーブ＆ロードやアイテム表示などが新しくなった。



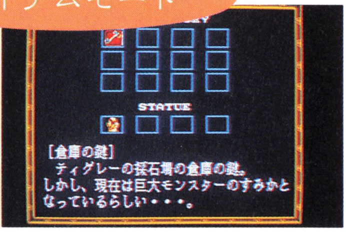
迫力のザコ

◀88版の写真と比較してもらうとさらによくわかるが、敵がひと回り大きくリメイクされている。イーガーの巨大さに注目！　アドルよりデカい



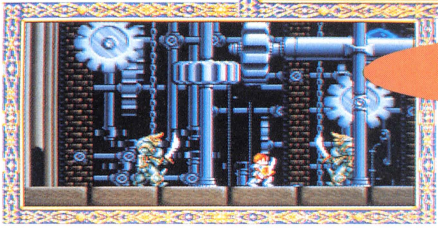
トラップ！

▶遺跡の地下のシーン。この炎のすさまじさ、見てちょーだい‼　迫力だけでも圧倒されてしまいそうだ



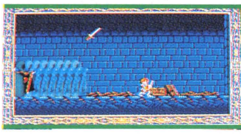
アイテムモード

▶武器装備モードとアイテムモードが分断され、アイテムには解説がつくようになった



重厚な描写

◀ずーっと先、バレスタイン城の時計塔。渋めの色使いが、歯車の油くささ、そしてきしむ音などを想像させる



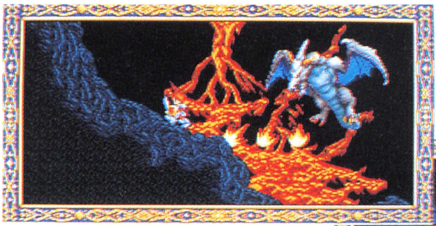
デカキャラがさらにデカく！

各ステージにひかえているデカキャラも、ひと回り大きくなってスゴ味を増した。それどころか、移動スピードも数段アップ！

攻撃にもいちだんと磨きがかかって（なんだそりゃ）、より迫力のあるものになっているぞ。だからといって、見とれていてもしょーがない。敢然と立ち向かえ！

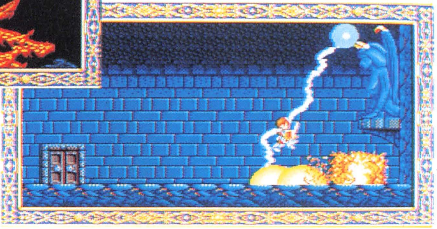
ちなみに最後のボス「ガルバラン」だけど、88版と倒し方が変わって、より手強くなっているぞ。おっと、どうなったかはまだナイショ。

強大な敵に打ち勝った者にだけ、栄光は輝くのだ。



◀遺跡のステージボス・ギャルバ。吐く火の玉も巨大化！

▼採石場のボス・エルフェール。稲妻攻撃もよりパワーアップ！？



サウンド　新曲が入って充実!

ゲームのボリュームは、サウンド面でも充実。ドラマチックなサウンドがより深く、より感動的に、プレイヤーに語りかけてくる。

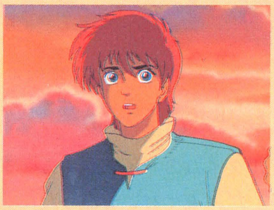
さらにロッパー版では新曲が新たに６曲加わり、ぜんぶで32曲。これはウレシイ！

そしてなんと、このサウンドがスッポリＣＤに収まって、早くもキングレコードから発売だ！

226ページの「NEW DISK INFORMATION」でも紹介しているゾ！

「ファルコム・フェスティバル'90」期日迫る!
3月26日、お楽しみイベントがキミを待っているゾ!!

先月号でも告知したこのイベント、キミはもう応募したか⁉「ミス・リリア」グランプリ決定をはじめ、ウワサのJ.D.K.バンドライブや、ゲーム大会、さらに『イース』ＯＶＡ上映会、そしてグッズ即売会と、楽しさいっぱいのイベントだ！　まだ応募してない人は急いで急いで‼　締切は３月10日だよ！（ひー、あと２日だぁぁ‼）



◀ますます盛り上がる『イース』のＯＶＡ！

PART 2

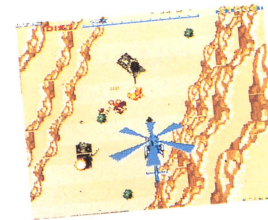
お待たせ！ついに完成のフルパワーアクション

サンダーブレード



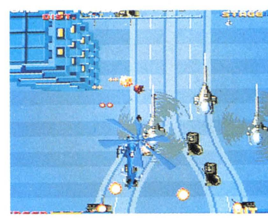
●シャープ☎03-260-1161／9,500円（税別）

アーケードに体感ゲームのシリーズとして登場し、ファンを熱狂させたヘリコプターアクションゲーム『サンダーブレード』のロッパー移植版が、ついに発売されたのだ。



上空から水平への視点移動が爽快！

『サンダーブレード』のすごさは、上空から地上を攻撃するシーンと、水平に飛びながら正面の敵を攻撃する２つのモードが、各ステージごとに用意されていること。攻撃ヘリのゲームなんだからあたりまえ、といってしまえばそれまでなんだけど、実際にこの２つのモードがスムースに変化するシーンは、ジェットコースターに乗っているときのような感覚を体験させてくれるのだ。





◀▼視点がかわれば攻撃方法もかわる。モードごとにちがうテクニックが必要になるのだ

ラストに待ちかまえるビッグウエポン

各ステージのラストでは、敵ゲリラ軍の超ド級巨大兵器（ホントにでかいんだぞ！）が、轟音を響かせながら出現！　ハッキリいって、こいつらの攻撃は凶悪そのもの。こんな兵器を持っとるゲリラがおるかいな、とグチをこぼしたくなるぐらい。だけど、なめらかなグラデーションで描かれたグラフィックは、オリジナルのアーケード版にひけをとらない見事さだ。これをおがめるだけでも、ロッパーユーザーは幸せ者だぜ！

4面

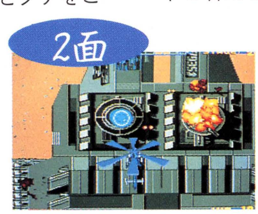


▲この要塞を破壊できれば、ゲームクリアだ

1面



2面



3面



コンストラクション機能がついた

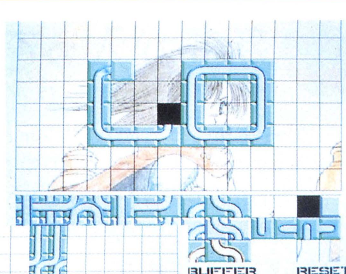
ブロディア

●ブロダーバンドジャパン☎03-341-1131／7,800円（税別）

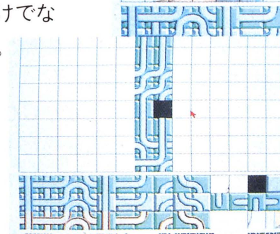
パズルもパワーアップ

リアルタイムのメイズゲーム「ディアブロ」が、よそおいもあらたに登場。それがこの『ブロディア』だ。

基本的なスタイルはそのままなんだけど、ボールが２度通過しないと消えないピースや、ボールの進行が逆転してしまうピースなどが追加されたのだ。そして、きみの思いどおりにメイズを作成できるコンストラクション機能も付いたので、ただプレイするだけでなく、つくる楽しみも生まれたぞ。まだあるぞ。さらにメイズの自動作成機能も搭載したので、何度でもちがうパターンのメイズで遊ぶことだってできちゃうのだ。ふぅ、ため息がでちゃうぐらいぜいたくなゲームだね。



▲自分でデザインしたコースで遊ぶ、この快感！



◀むぐぐ。思わず頭がウニになるようなコースじゃ

大人気スペースオペラがロッパーに

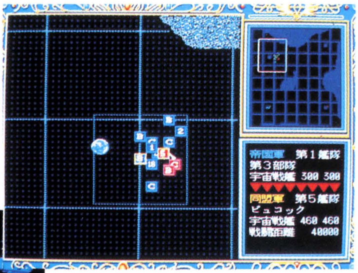
銀河英雄伝説

●ボーステック☎03-708-4711／8,800円(税別)

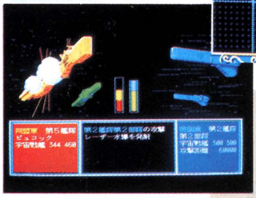
操作はカンタンで奥が深い

98版や88版で傑作との評判が高かった『銀河英雄伝説』のロッパー版が、ようやく登場したのだ。98版などとの大きなちがいは、同盟軍と帝国軍のどちらもプレイヤーが選択できることになったこと。だからひとつのシナリオを双方の軍でプレイして、ゲームを研究することもできちゃう。

シナリオは全部で５つ。どれも比較的時間がかからず、しかもフルマウスオペレーションなので、いそがしいけどしっかりしたゲームをやりたい、という人にぴったりだ。



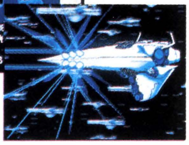
▶ヘクスをなくしてスッキリした通常画面



▼艦隊どうしの戦闘は、アニメーション効果ビシバシの戦闘モードで解決



◀他の機種よりだんぜん美しいタイトル



▶高速スプライトのオープニングアニメ

『パワーアップ＆シナリオ集』も登場

『銀英伝』をより楽しむために欠かせないのが、このソフト。シナリオが５本追加されるなどのバージョンアップに加え、キャンペーンモードだってプレイできるようになってる。さらに艦隊の戦闘や補給を自動で行ってくれる便利なモードも付いてる。



▶どれも手ごたえ十分な新シナリオ

妖精たちの世界を旅してみよう

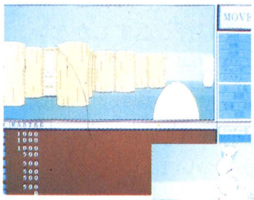
グランディフロラム

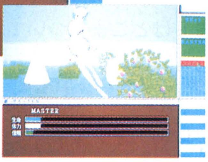
●コムパック☎03-375-3401／7,800円(税別)

ユニークな3D・RPG

ちょいとめずらしいロッパーオリジナルのRPG 。平和を愛する妖精たちの国に巻き起こった混乱を解決するのが、ゲームの目的だ。

３Ｄタイプの画面構成がとってもユニークなのだ。





▲▶画面はまだ開発中のものだけど、独得な雰囲気のグラフィックが気持ちいい

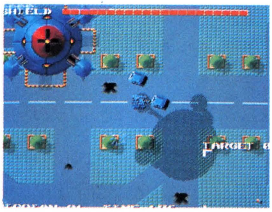
パズルチックなシューティングゲーム

グラナダ

●ウルフチーム☎03-5273-4796／8,800円(税別)

レーザー波動砲発射！

『グラナダ』は、ウルフチームひさびさのシューティングゲーム。機動兵器グラナダを操って、レーダーに反応する敵を制限時間以内にすべて撃破すれば、ボスキャラが登場。もしもシールドが０になったり、時間がオーバーすると、一機破壊されてしまう。パズルっぽくレイアウトされた全８面は、どれも凝ったシカケがたっぷり入っているんだ。ハマるぞ。



▶各面ごとに続々と破壊的なヤツらが登場するぞ



◀１面のボス。空中からの急降下踏みつぶしに注意！

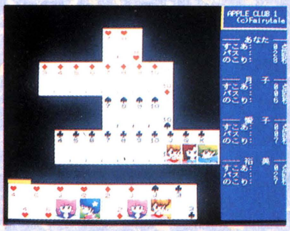
出張福袋

ムフフ♡なヌギヌギ７ならべ

〈禁遊〉アップルクラブ1

●ソフトベンダー武尊☎052-842-2493／4,500円(税込み)

勝負にまけたヤツぁ脱ぐ。これがＨゲーム界のオキテ。このゲームは、７ならべでビリになった娘が、どーんどん脱いでくれるすんばらしいゲームなのだ。おらおら、おまえさっさとスカート脱がんかい！



◀はぁはぁ、カードを見る目が思わず血走る血走る



◀こんなロリロリっとした娘がズッポリ脱いでくれるのだ

ARCADE

'99年に降ってくる「恐怖の大王」、それはブロックかもしれない（ウソばっか）。

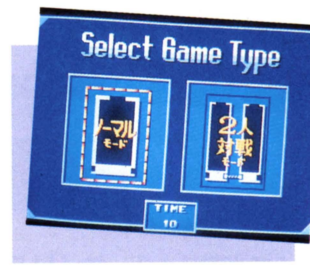
アーケード

現代はプレッシャーとの戦いです!?

ブロックシード



ブロックの復讐が始まった。下から押し上げられ、追いつめられるこの恐怖！　おサルもすでに星になったいま、キミは受けて立つか!?

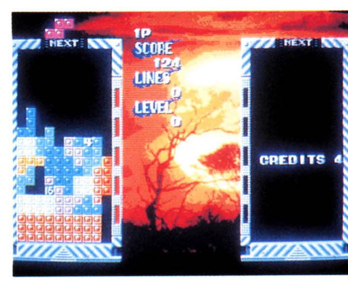


押し上げられたら押し返せ

すでにゲーセンでもおなじみのこの画面。そう、あの『テトリス』のパワーアップ版なのだ。

フィールドの横のタイマーがいっぱいになると、ブロックが下からせり上がってくる。生き残るためにはラインを完成させ、下に押し返すしかない。

ブロックのスピードもアップし、レベル50から先は「神の領域」的な速さになる。この抑圧拷問的快感(!?)に、キミはどこまでついていけるかな!?



▲下がせり上がった部分。だんだん早くなる

ふたり対戦は燃えるぞっ！

以前の２Ｐモードというと、それぞれのプレイヤーがまったくバラバラにプレイするだけだったが、『ブロックシード』はちがう。

２ライン以上同時に消すと、その消したラインがそっくり相手に送られてしまうのだ。さらにそれだけじゃなく、落下中の相手のブロックはふっ飛ばされてしまう。――こうして「積んで&積まれて」を繰り返し、先に上まで積み上がって滅んでしまったほうが負けってワケ。

戦法はいろいろある。地道にラインを消し続けて一定の高さを保つか、危険承知でスジを１本空けて、一発逆転を狙うか。他人のプレイを観察してみるのも、人格が表れておもしろいかも!?

これまでとはひと味ちがった「攻撃型」パズルなのだ。

勝者と敗者



▲この大ゲサな演出がたまらない。うんうん



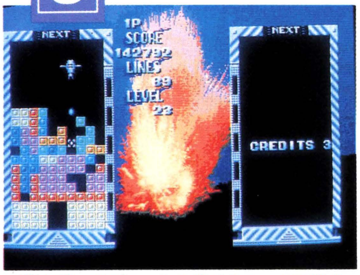
◀イッキに4ライン。もらったほうはタマラナイ！

パワーブロックをうまく使え

ときどき文字の書いたピースの混ざった、ブロックが落下してくる。これが「パワーブロック」で、文字ピースのラインを消すと、いろいろなお助けフィーチャーが出現するのだ。５種類あるけど、そのうちとくにありがたい３つを紹介しておこう。

２つ以上いっぺんに消した場合は、いずれかの効果が優先される。また、１つ消してしまうと、画面中に残っていた他のピースも消えてしまうので、どれを使うかの選択もポイントだ。

S ショット



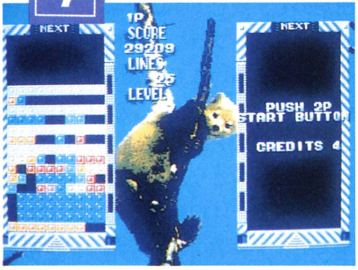
▲弾を撃ってブロックを消せるキャラ登場！

F フリッキー



▲フリッキーが出現。ピースを発射できる

4 4ライン



▲１段おきに４ラインを強制的に消してくれる

めざせ 全消し

Ｆやｓの応用技がこれだ。

ブロックをわざとすべて消さず、つぎのブロックをはめるとすべて消えるように形をならしておく。そしてそのあとでフィールドからブロックを一掃してしまうのだ。

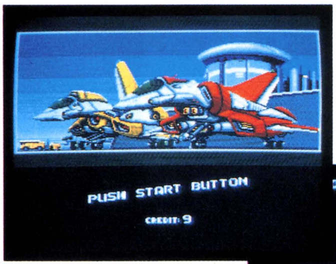
この「全消し」が完成すると、ポイントは通常の10倍。つまり、最高だと一度に10万点ですぜ！



▶やるなら４段全消し！ 完成すると⁉
▼なんと４万点だ！ こいつはオイシイね

エア・バスター

特殊戦闘機「バスター」を操って、未確認の兵器を使用する敵の正体をあばけ！ それがキミに課せられた任務だ。



◀こいつがマイシップ。手前の赤が１Ｐ、黄色が２Ｐだぜい

▼２面のボス。ビット砲台からのレーザーに気をつけろ！



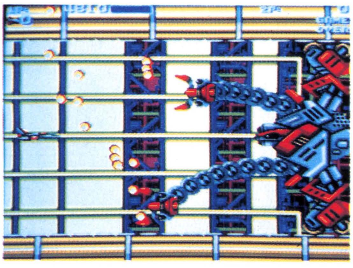
武器選択がポイント！

ゲームは右方向スクロールのパワーアップ型シューティング。ふたり同時プレイもＯＫだ。

バリバリ撃ちまくって敵をやっつけながら進むワケで、途中出現する「アイテムキャリアー」を破壊すると、５種類のパワーアップアイテムが飛び出す。好みと状況に応じて選択しよう。

さらに、攻撃ボタンを押し続けてエネルギーを充電すれば、画面上の敵弾を粉砕し、すべての敵にダメージを与える「バスターフラッシュ」が使えるぞ!!

ステージは全６面で、上下・斜め・高速スクロールなどもあり、スリリングな展開が待ち受けている。そして、めざすは敵の要塞惑星！ キミはこの戦いの勝利者となれるか⁉



◀宇宙空間での戦闘。敵はどんな攻撃で迫ってくるのか⁉



◀弾のスキ間をかいくぐって弱点を攻めるのだ

イラスト募集中

毎度おなじみの「イラスト募集」でごぜーます。年賀状くれた皆さん、お返事が遅くなって寒中見舞になってしまいました。許して!!

そんなワケで、当コーナーでは年中無休でカラーイラスト募集中です。編集部「アーケード・スピリッツ」係までヨロシクね。

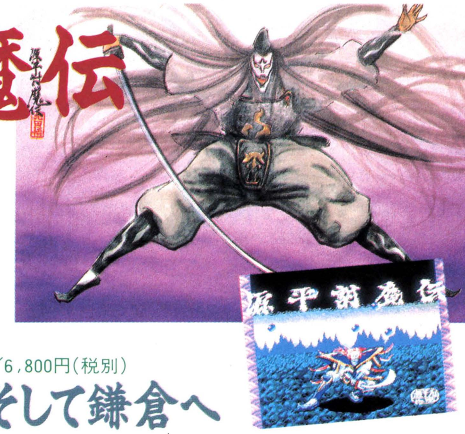
また、同人誌なども送っていただけると、うれしゅーございます。(た)

PC ENGINE

アーケード、X68000で親しまれた人気ゲームが、ついにPCエンジンに登場!!

PCエンジン

源平討魔伝



ついに、PCエンジンでも『源平討魔伝』ができるよーになった。これを幸せといわずになんという。

●ナムコ☎03-956-7651／3月16日発売／6,800円(税別)

地獄から人間界、そして鎌倉へ

『源平討魔伝』といえば、かなり前にゲーセンで流行ったよね。X68000版が出たのも、同じくずいぶん前の話。世のアクションファンを熱狂させたこのゲームが、ついにPC版にも登場するのだ。「なんで、いまごろPCに？」っていう疑問もあるけど、おもしろいゲームだからとりあえずヨシとしよう。

ストーリーは地獄から甦った平氏の末えい、平景清が、悪の源の源頼朝を倒すべく鎌倉へ向かう、というもの。

3つのルートを選択する場所が“長門”と“京都”にひとつずつ。合計で3×3の9つの進み方があることになる。主人公が突然、大きくなっちゃったり、ななめ上から見下ろされちゃったり、真横から見られちゃったりして、アクションゲーム的にも、かなり凝ったつくりになっているのだ。

PCエンジンを持っている人なら、とりあえずはやってみよう。

平面モード



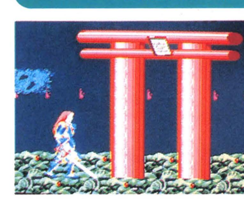
▲ななめ上から見下ろす感じのモード。おもに、なんでもない場面で登場

横モード



▶ゲームはこのモードでスタート。ケッコウむずかしかったりして、タイヘンなのだ

BIGモード



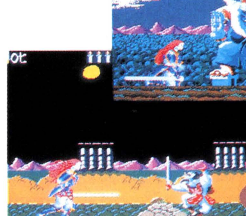
◀『源平討魔伝』の神髄。このモードなくしては〝ゲンペイ〟は語れない。ちなみにド迫力が自慢

義経・弁慶もBIGモードで！

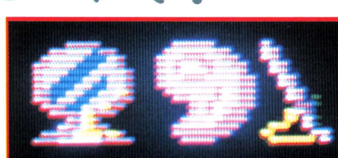
歴史の話はよくわかんないが、主人公景清の当面の敵はこのふたりであるもよう。ちなみに、ふたりとも、下から切りつける顔への攻撃に弱い。運がよければ2、3発で死ぬこともある。



弁慶



義経

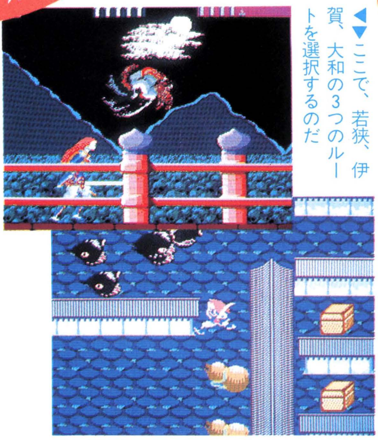


三種の神器

源頼朝を倒すため、鎌倉へ向かうのに、3つの神がかった道具が必要。“八咒鏡”、“八坂瓊曲玉”、“草薙剣”とこの3つで、それぞれ主人公をカミナリから守る、毒キノコの作用を受けない、剣の力が減らないという力を持つ。

京都まで、3つの拠点をチラリ

京都 ゲームの中間点。ここで3つのルートを選択。



▼ここで、若狭、伊賀、大和の3つのルートを選択するのだ

但馬 決して殺せない琵琶法師と虎が出現。



▼鳥獣戯画で襲ってくる琵琶法師。倒すことはできないのだ

丹波 死後の世界へ通じる落とし穴がいっぱいなのである。



◀ハリセンボンみたいな地形もなんのその。景清は今日も飛ぶ

ボーナス面では



▲仏様みたいな人が玉をいっぱいくれた

移植に次ぐ移植 オリジナルと比較

ちょっと見ただけじゃ、ぜんぜんちがいがわかんないでしょ。それほど、できがいいんだな、このゲームは。近づいてみると、PC版のほうがややチラチラしている感じもするけど。でもまあ、そんなこと気にせずにプレイするのがPCユーザーでしょ。

▼アーケード版



◀ひとつひとつのドットまでしっかり見えます

▼PCエンジン版



◀よく見るとチマチマ。でも、大味でいいのだ



▶現世から黄泉の国へと落ちていく主人公。短かいよーで長い、とてもかなしい瞬間

地獄のサタも金しだい

安駄(あんだ)ババァにゃ、頭があがらん。なにせ、死んだところをある程度のお金で復活させてくれんだもの。でも、お金がないと、笑われるだけで終ります。



◀黄泉の国で、銭70以上もっていたら、現世に復活できるのだ。ありがたいね

3月の新作 Line Up

ひと頃に比べてPCの新作ラインナップが急増してる。1カ月の間にこんなにもソフトが出るとは…。それだけ生き残り競争も厳しいよね。

ドロップロック

●データイースト／3月下旬発売予定／5,900円(税別)



◀ブロック崩しの要領で、ズルズル降りてくるフルーツなどを破壊していく

ソフト名	メーカー	発売日	価格	ひと言コメント
パラノイア	ナグザット	3／1	5,800円	横スクロールタイプのシューティング
謎のマスカレード	メサイヤ	3／2	6,000円	パソコンから移植のアドベンチャー
シティーハンター	サン電子	3／2	6,300円	横スクロールタイプのアクションゲーム
Sインベーダー復活の日	タイトー	3／3	5,900円	なつかしのインベーダーがPCで復活
サイコチェイサー	ナグザット	4／6	5,800円	ロボット・キャラが主役のSTG
サイバーコア	アイ・ジー・エス	3／9	6,700円	たてスクロールのシューティング
スーパーダライアス	NECアベニュー	3／16	6,800円	アーケードで人気のシューティングを移植
アームドF	パック イン	3／20	6,700円	たてスクロールタイプのシューティング
奇々怪界	タイトー	3／27	6,600円	だれでも知ってるACTがPCに
サイバーシティOEDO808	メサイヤ	3／30	6,500円	未来のアドベンチャーゲーム
BE BALL	ハドソン	3／30	5,200円	パズル&アクションのハマリゲーム
ソル・ビアンカ	メサイヤ	3／30	6,200円	PCエンジンオリジナルのRPG大作
熱血D・B番外編	ナグザット	3／30	未定	おなじみのキャラクターが大活躍する
カルメンサンディエゴを追え	パック イン	3/下旬	未定	パソコンから移植のAVG版
キング・オブ・カジノ	ビクター音産	3/予定	5,500円	カジノ気分が味わえるパーティタイプ
デスブリンガー	日本テレネット	3/予定	未定	パソコンから移植の3DタイプRPG
ファイナルゾーンII	日本テレネット	3/予定	未定	たてスクロールタイプのアクション
ダウンロード	NECアベニュー	3/予定	未定	アベニュー初のオリジナルシューティング
ダライアス	NECアベニュー	3/予定	未定	これはHuーカード版の『ダライアス』

春は新作。たくさんソフトが発売されるも、いとおかし!? というワケで、大特集!

春の新作大特集!!

年末の新作ラッシュが過ぎて、ホッとひと息、なんて言っているのはだれ? あっという間に、世界は春の新作ラッシュに突入してるぞ。メガドライブのいちばんホットなニュースを見逃さないでねっ。チェック!

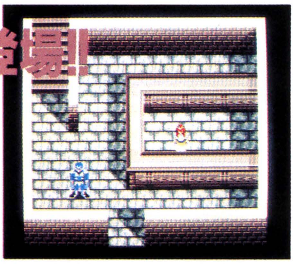
時の継承者 ファンタシースターIII



●セガ☎03-743-7447
発売日、価格とも未定

セガのRPGの顔、ともいえる人気シリーズが、再びキミを冒険の旅へと誘う……。

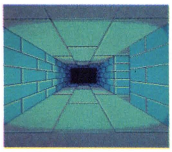
人気シリーズ第3弾登場!!



◀建物のなかやダンジョンは、こんなカンジになっているぞ

ＲＰＧファン待望の人気シリーズの第３弾が、ついに発売されることになった。前作『II』においての、ＳＦっぽい雰囲気とはうってかわって、中世の騎士物語を思わせるファンタジックなノリになっている。

『ファンタシースター』シリーズで、気になるのは、やはりダンジョンのマップじゃないかな? 最新作『III』のダンジョンは、取材時には、前作と同じ平面マップになっていた（変更の可能性もあるけどね）。ただし、ななめ上から見下ろしたようなカンジになってるから、相当立体感のある画面になってるぞ。戦闘シーンは、まだ開発中、とのことで今回は写真を掲載できないけれど、未完成だったとはいえ、前作を上回る迫力。力いっぱい期待して、つぎの情報を待とう! また、キャラクターのステータス画面もオシャレになったんだ。このへんのこだわりは、セガならではは、だ。アリサやミャウ、そしてユーシスは登場するのだろうか? ＲＰＧファンなら、絶対にチェックしておきたいね。



▲『I』では３Ｄダンジョンだった



▲『II』の戦闘画面には各キャラが登場

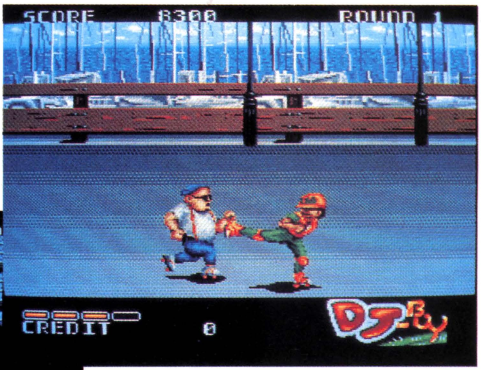


▲ステータス画面もこんなにオッシャレーになったんだ

DJボーイ

●セガ／4月発売予定／7,000円（税別）

アーケードで人気の、ポップなアクションゲームが移植されるぞ。デー○ン小暮のデモは削られてしまった（残念！）けれど、完成度の高さはなかなかのモノだ。メガドラ版『DJボーイ』には、敵を倒してコインを集め、ラウンドを終えるごとにショップでアイテムを買う……という新しい要素が加えられた。マイキャラは、最初ひとりしかいないから、ショップで1UPを買って残機を増やすんだ。ユニークな敵キャラたちが、DJボーイことドナルドの行く手を阻む。とくに、ラウンドのボスには笑えるゾ。陽気なアクションが◎ナノダ。



▲ローラースケートを使ってのアクション、というのが、いまどきってカンジだね



◀ラウンドのボスは、みんなユニーク、というよりヘン！

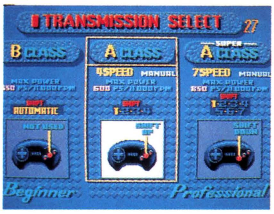
スーパーモナコGP

●セガ／発売日未定／6,000円（税別）

現在、アーケードでヒット中のレーシングゲームが、さっそくメガドライブにエントリーされる。オプションで、ギアチェンジをオートマチックにするか、マニュアルにするかを選べるのがウレシイね。また、MD版『スーパーハングオン』でおめみえした「オリジナルモード」のようなモードが加えられたぞ。あのデモのぴちぴちギャルが登場するのかな。ところで、このゲームは『スーパーハングオン』を制作したチームが移植を担当。だから、前作での反省を生かして、より完成度の高いものに……という意気込みが感じられる。まさに〝ゼイタク〟な一本だ。



◀デモのピチピチギャルも健在だ



▲マニュアル車は、上級者向け。実力に合わせて選んでちょーだい



▲ホント、F－1の雰囲気がバッチリ出ているんだ

あっぱれ！実業王

●セガ／6月発売予定／6,000円（税別）

だれでも、一生のうち一度はハマってしまうのが「人生ゲーム」。このゲームは、人生シミュレーションボードゲーム。簡単に言うと、その「人生ゲーム」みたいなモノなんだ。就職や結婚など、“お約束”のイベントはもちろん健在だし、マネーゲームもできちゃったりするから、あなどれない。ルーレットで決める人生ってのもイイんじゃない？

株の売買や保険に入ることもできるし、このゲームで、いまのうちから財テク術を身につけておこう!?



▲人生楽ありゃ苦もあるさ、なあんてね。

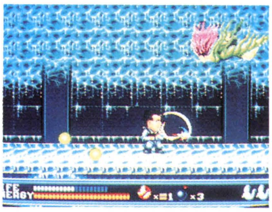


▲マスオさん症候群がゲームにまで……

ゴーストバスターズ

●セガ／3月発売予定／6,000円（税別）

お正月に第2作目が公開された、人気シリーズの映画がゲームになったぞ。内容は、コミカルなアクションゲームだ。意外に難易度は高く設定されているから、いくらキャラがカワイイといっても油断は禁物。基本的には横スクロールだけど、迷路みたいになっているラウンドもあるから注意しよう。あのハチャメチャな3人組と冒険できるなんて……ちょっと不安!?　キミのテクニックと反射神経を磨いておいてね。



▲おバケの世界にも美人はいる!?でも、手強い敵なんだ



▲かわゆいボスキャラだね。この目がチャームポイントよん

Spirits Label

今回のスピリッツレーベルは、このたびSNKから発表された画期的ハードシステム「NEO−GEO」を紹介しよう。ゲーム業界にも本格的なレンタル時代がやって来るぞ！

NEO−GEO（ネオジオ）はビデオゲームの革命児だ！

このシステムのもっとも画期的な点は、アーケードと家庭用のハード性能をまったく並立させた点だろう。

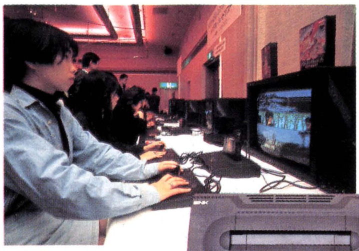
マザーボードにはX68000とZ80を搭載し、最大330メガの大容量が使用可能。ソフトはカセット式になっており、業務用マザーボードは1枚で6種類のソフトを稼働できるのだ。

さらに家庭用ハードを借りていれば、ソフトをレンタルすることによって、家庭でゲーセンとまったく同じものがプレイできるのだ。これはスゴイ!!

発表されているソフトは、下の3つを含めて6種類。サードパーティの参入もあるそうなので、期待度大だ!!



◀業務用マシン。マザーボードにセットされたカセットは、VHSテープ並の大きさだ



▲本体は58000円〔税別〕レンタルは500円ほど



▶家庭用本体。右下のカードでデータ保存可

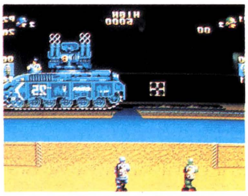
SOFT LINE UP

マジシャンロード



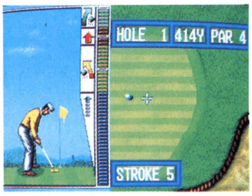
▲異世界から現れた巨大な悪に若き魔術師が立ち向かう！

ナムー1975



▲ナム奥地で要人救出をめぐって展開する激しい戦い！

トッププレイヤーズゴルフ



▲変化に富んだ2種類のコースが楽しめるぞ

NEW DISK INFORMATION

今回も紹介ディスクが多いのだ！ しかもどれも捨てがたいのだーっ!! このスペースの狭さを恨む㊢であった……

悪魔城ドラキュラFCベスト／コナミ・FCメモリアル・ベスト

●キングレコード ①CD2,800円／CT2,500円 ②1,500円

コナミ名作FCソフトのCD。『悪魔城ドラキュラ』は矩形波倶楽部のアレンジ＆米国バージョン入り。『コナミ・FCメモリアル』は『ツインビー3』をメインに3作品を収録。



▶①『ドラキュラ』ファン必携の1枚だ



◀②FCの名曲がパックされた貴重な1枚！

スペース・マンボウ

●キングレコード CD1,500円

コナミひさびさのMSXシューティングのサントラ版。MSX8台を使った、ニューデータのアレンジ2曲が聞きどころだ。もちろん原曲も、コナミMSXならではの音でジーンとハートに響いてくれる。

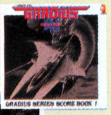


▲ゲームもハマるし、曲もハマるぞ！

コナミ楽譜集

●キングレコード ①②2,000円／③1,500円

ファン待望の楽譜集発売だ。今回は『グラディウス・シリーズ全曲楽譜集Ⅰ／Ⅱ』『悪魔城ドラキュラ・シリーズ全曲楽譜集』の3冊。いずれも名曲として名高い作品ばかりだね。GMファンなら揃えたい！





▲①『グラⅢ』全曲を掲載

◀②アーケード＋MSXだ

◀③全5作品72曲を完全掲載！

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

●ポニーキャニオン CD, CTとも2,500円

アーケード専門誌『ゲーメスト』によって選ばれたVGMベスト10を、各ゲーム6〜7分のダイジェスト版で収録。ナムコ・タイトー・セガ・カプコンといったビッグメーカーが顔をそろえた、まさに夢の1枚だ。



▲89年の人気GMがすべて聴ける！

GAME BOY MUSIC

●ポニーキャニオン CD, CTとも2,500円

全国どこへ行っても「品切れ」というほど、爆発的人気のゲームボーイ。この音楽をリメイクし、オーディオソフト化したのがこの1枚だ。『テトリス』『スーパーマリオランド』をはじめ、全14曲を収録。



▲もっともトレンディなハードのGM集だ

イースⅢ J.D.K.スペシャル

●キングレコード CD2,800円／CT2,500円

『イースⅢ』のロッパー版音楽集。新曲6曲を含め、全32曲を収録。そしてJ.D.K.バンド初のアレンジ・演奏によるバージョンも4曲入ってるぞ！

今月のソフト紹介のコーナーも見てくれい。



▲ロッパー音源ならではのサウンド！

 ※表示価格は税込み値段です。

New IDOL DATA BANK

新・アイドル・データバンク

●IDB017

増田未亜

未亜ちゃんは'88年
12月号に続き2度目のデータバンク
登場だ。新曲『ハピネス物語』も
発売されたばかりだし『地球
防衛少女イコちゃん3』も
撮影快調、ノッてます！



'90ニューアイドルカタログ
P232
和久井映見、田中陽子、Babies
宍戸留美、早坂好恵、西野妙子
寺尾友美

IDOL DATA BANK
♥IDB017♥

ビデオ・ドラマ・映画と、多方面に大活躍中のイコちゃん……いやいや未亜ちゃん。この時期、ニューシングルは出すわ、セカンドアルバムは出すわで大忙しの未亜ちゃんにスポットライトを当ててみたぞ！

どこでもいいから 温泉に行きた～い！



増田未亜

「海外に行くならホンコンがいいな」
――ほほ～、それはなして？
「映画のロケで行ったとき楽しかったから。オールナイトで撮ったりしてたんでほとんど遊べなかったけど、でもそれなりに楽しかったし……。今度プライベートで行く機会があったら、のんびり夜景を見てみたいな」
――日本だったらどこへ行く？
「温泉に行きたい！　関西に住んでたときは有馬温泉とかに行ってたし……あ～、小さいところでもいいから行きたい！」
――温泉ってそんなにいいの？
「なんだか体が生き返るような感じがするから」
――健康ランドなんてどう？
「遊べるからい～かもしれない」
――遊ぶというと、最近なにかした？
「スキー！　この間、学校のスキー教室で行って、それからドラマでもやったの。楽しかったからまたやりたいな」
――初めてだったの？
「うん。まっ赤なスキーウェアでね」
――目立つぞそれは。だけど、なんでそんなに好きになったのかな～……。
「怖いのが楽しいの」
――なぬ？　ひょっとして、あのスピード感の恐怖が快感だとか？
「女の子って怖いのが大好きなの！」

INFORMATION

未亜ちゃんの新曲、映画、ビデオetc.の情報コーナーだ！

《シングル》2月21日に、日本コロムビアから『ハピネス物語』がリリースされたよ。この曲は映画『新・童貞物語』の主題歌にもなっているのだ。

《アルバム》3月21日にアルバム『HAPPINESS』リリース。全11曲収録。

《写真集》近代映画社から3月下旬に写真集が発売される。



◀『新・童貞物語』では初めてのキスシーンにも挑戦するそうだ

《映画》初の主演映画『新・童貞物語～ホンコンバージンボーイ～』が4月25日から松竹系の映画館で公開されるよ。

《ビデオ》コミックコンプに連載されている『地球防衛少女イコちゃん』のPart 3は、5月にバンダイより7800円で発売される予定。今回のストーリーは「大江戸大決戦」と題し、江戸時代を舞台に繰り広げられるのだ。今月号のP272でも紹介しているから見てね。

《ドラマ》5月上旬にフジテレビ系で放送される『男と女のミステリー「おふくろシリーズ」』に出演する予定だ。



▲2／21発売の『ハピネス物語』。作詞：竜　真知子、作曲：大塚修司

──さてと、ホンコンロケの映画では主題歌も歌ってんだって？

「そう。『ハピネス物語』といって、エンディングに流れるんだけど、よ〜くマッチしてて良かったですよ」

──3月にはセカンドアルバムも出るね。

「ファーストよりパワー出てて、大人っぽくなってます」

──成長のあとが見られるわけね。

「だってもう18だもん！」



もしも…インタビュー

──もしも、自分とソックリな人間が現われたら？

「仲良くなって、わたしの代わりに車の免許を取ってもらう。そして自分で運転するの」

──怖いよ、それ！ もしも、なんでも望みがかなうとしたら？

「車の免許が欲しい〜！」

──それはもう分かったって！ だけど免許は努力して取んなきゃ他の人が怖いよ。もしも、増田家が破産したらど〜する？

「大丈夫！ うちは破産しません！」

──おやおや、言い切ったね。もしも、レズっ気のある女の子に言い寄られたら？

「やめろよ〜！ と言って逃げる」

──しつこく追いかけて来たらど〜すんのさ。

「足速いも〜ん」

──なんじゃそりゃ〜!! あ〜言えばこう言うね。

撮影／岩瀬陽一　スタイリスト／奥田ひろこ　ヘアメイク／松永梨杏

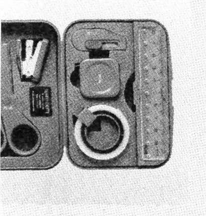
PRESENT

未亜ちゃんからのプレゼントだ!

未亜ちゃんからのプレゼントはチームデミ（文具セット）が1名、アドレス帳が2名。他に日本コロムビア特製・未亜ちゃんノベルティTシャツが3名、恒例サイン色紙を10名にプレゼント。

希望者はハガキ（今月号からこのコーナーは巻末ハガキじゃなくてもOK）に希望の賞品を書いてコンプティーク編集部「アイドルデータバンク増田未亜プレゼント係」まで送ってね。〆切は4月6日だ。

具セット他…計6名



サイン色紙10名



iDOL Data Bank

未亜ちゃんのデータもデータバンクならバッチリOK

IDB No.	IDB017
本名	増田未亜（ますだ・みあ）
ニックネーム	みあちゃん、ますだー、マスダミアン
生年月日	昭和47年5月6日
星座	おうし座
血液型	O型
出身地	大阪
サイズ	身長155cm、体重42kg、バスト77cm ウエスト58cm、ヒップ84cm、足の大きさ23cm
趣味	TVをず〜っと見ること
特技	テニス、どこでも寝られる
歌手デビューはいつ？	平成元年4月28日
ディスコグラフィ	★シングル★ 『ハートは水色』（'89.4.28） 『夏の瞳DOKI・DOKI』（'89.8.1） 『冬のウインド』（'89.11.1） 『ハピネス物語』（'90.2.21） ★アルバム★ 『PURE』（'89.8.21） 『HAPPINESS』（'90.3.21）
TVドラマ出演歴	『はずめイエローボール』『マドンナ先生はロックンローラー』『パオパオチャンネル』（木曜）『春日局』（9話）『はぐれ刑事純情派』他
CM出演歴	なし
どんな性格	その時によって変わる、明るい時もあるし、おとなしい時もある
自分の体で好きな所	左の目、つめ
自分の体できらいな所	足
好きなファッション	パンツルック
好きなスポーツ	テニス、バスケット、スキー
好きな動物	犬、象、その他いろいろ
きらいな動物	なし
好きな音楽	なんでも好き
好きなアーティスト	松田聖子さん、ユーミン、谷山浩子さん
好きな食べ物	ケーキ（生クリームたっぷりのやつ）、焼きナス、オムライス
好きな色	青、赤、黄
好きな絵	ピカソ、ロートレック
好きな場所	遊園地
尊敬する人	両親
理想の男の子	元気で明るくてイキイキした子
きらいな男の子	たよりのない子、とくにイジイジした子
よく見るTV	いーっぱい、とくにドラマ
好きな映画	スタンド・バイ・ミー、メジャーリーグ
旅行したい国	ギリシャ、パリ
占いを信じる？	いいことは信じる
初恋はいつ？	保育園のころ、5歳ぐらいの背が高い人だった
いちばん大切にしている物は？	ぬいぐるみ（犬）
愛読書	花井愛子さんの本、ジュニー、ジャンプ
ライバルは誰？	自分
弾ける楽器	ピアノ
欲しい物	服
キスの経験	ある
チカンにあったことは？	ある。井の頭線で
結婚は何歳でしたい？	きまってないけど早くしたいな
コンピューターをどう思う？	すごいっ！

相性テスト

キミは

末亜のハートを射止められっか？



もし末亜ちゃんを恋人にしようと思った場合、キミは果して相性が合うだろうか？　そこでちょっくらテストしてみよう。次の10コの三者択一問題に答えて、8問以上正解を得られればハートピッタンコといえる。5問以上でボーイフレンドってトコか。ま、遊び気分でやってみな！

1 キミのデート用ファッションはどんなんかな？

ジャケットでオシャレに決める	A
Tシャツにジーンズのラフ！	B
硬派を気どって学生服	C

2 末亜ちゃんといっしょにスポーツするなら？

冬はスキー、夏はテニス！	A
温水プールで水泳！	B
スポーツは苦手だからやらない	C

3 デートコース……どこに連れてってあげる？

基本どおりに映画に行く	A
スタンドショップの食べ歩き	B
無難なところで遊園地	C

4 キミは関西弁が……

抵抗なく受け入れられる	A
生理的に受けつけない	B
名古屋弁といい勝負だと思う	C

5 キミが抱くギリシャのイメージは？

オリンピック発祥の地	A
史跡の数々	B
白い家	C

6 末亜ちゃんの口ぐせはどれ？

「なんやそれ！」	A
「てゆっか……」	B
「白いワニが見える」	C



7 旅行に連れてってあげるとしたらどこへ？

沖縄	A
草津	B
新島	C

8 末亜ちゃんと映画またはビデオを観るなら？

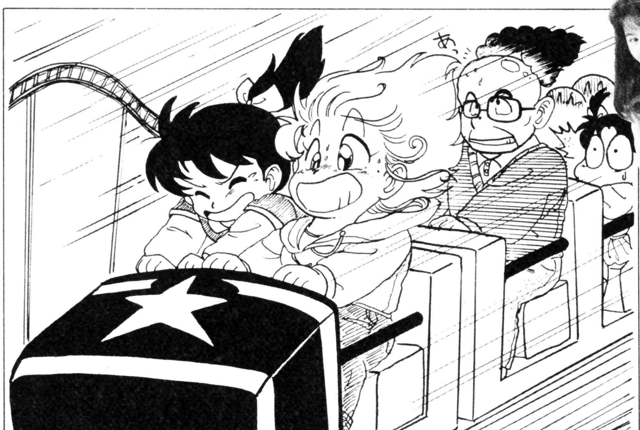
ドロドログチャグチャのホラー	A
『地球防衛少女イコちゃん』	B
学園ラブコメディ	C

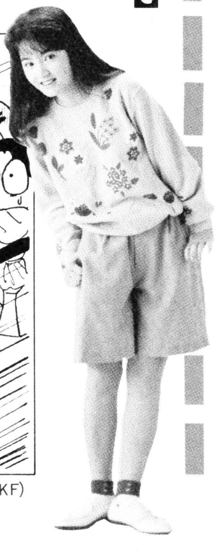
9 プレゼントするなら？

花束	A
アクセサリー	B
自分の真心	C

10 キミの女の子に対する接し方はどんなかな？

男としてのたくましさ	A
カッコ良さと優しさで迫る	B
よくしゃべって笑わせる	C





イラスト／猫田ぱた(KKF)

相性テストの

正解と解説

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
B	A	C	A	C	B	B	A	B	C

1ファッション……オシャレするのもいいが、彼女はラフな方が好きなんだって。とにかくだらしないのはダメだ。**2スポーツ**……今、スキーにのめりこんでるから！　逆に水泳は絶対イヤだって。**3デートコース**……彼女の遊園地好きは有名だゾ。とくにジェットコースターが！　**4関西弁**……普段標準語でも怒ると関西弁が出るらしい。**5ギリシャ**……女の子はみなそういうイメージを持つ！　**6ロぐせ**……『てゆっか』が一時期すごかった。**7旅行**……インタビューで触れてるから分かるね。**8映画**……怖い物好きも有名な話。**9プレゼント**……身につける物が好きなんだって。帽子なんかもいいらしい。花は枯れるとかわいそうということです。**10対女の子**……やっぱ男は顔じゃねえ。ユーモアのあるヤツがもてるのだ。自信持った？


8問以上正解なら恋人合格♡


正解が5問～7問ならマアマアね

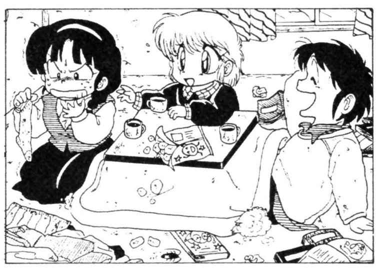

正解が4問以下…悲しいですわ…

Dr.未亜の アイドルお悩み相談室



Q **ボクは典型的なO型人間で、彼女に「そのガサツな性格なんとかならないの？」と言われてます。どうしたらいいでしょうか？（千葉県　田中弘　大学中退）**

A 「ガサツはないでしょう。大らかって言いなさい。だってわたしもO型なのよ。だから、なんでそんなことで悩むのって思っちゃう。わたしの部屋なんて、やっぱり大ざっぱで散らかってるけど、いったんきれいにしようと思ったら徹底的にやっちゃうよ。やるときはすごくやる。そう、やるときやれればそれでいいじゃない。そして気持ちが大きいっていうのがなによりの長所。なんでも受け入れちゃうしね。約束だって、忘れることはあっても破ったりしない。人に言っちゃいけないことは絶対言わない！　と思うよ……たぶん……」



アイドルが直接キミたちの悩みに答えてくれるぞ！

これはすごい。一般人の悩みにアイドルが相談にのってくれるなんて！　しょ～もない悩みでもいいからビシバシ投稿してみてくれ。誰が答えてくれるかは後の楽しみということで。「お悩み相談室」の宛先はP234を見てね。

未亜の FREE・TALK・TIME

その1 女の子の魔訶(まか)不思議を教えちゃいます!!

〔女の子はなぜ必要以上にやせたがるの？〕 多いですよね。その心理って。わたしにも分からない。「細いよ」って言っても「細くない」って怒るんだもん。これって女同士でも分からない……。えっ？　これじゃ答えにならないって？　そうですね～、ひとことでいえば、きれいに見られるためには目標の上限がないってことでしょうね。とにかく太りたくないから、そして現状維持したいから「やせたい」と思うんじゃないのかな。



その2 プライベート・チェック



【占い】 トランプ占いをするんだけど、悪い結果を信じたくないから、うまくいくまでやっちゃう。

【結婚】 22～23歳ぐらいで、結婚したい。そして新婚生活を楽しみながら遊んで、25歳までに子供を生みたいな～。

【望み】 とにかく免許が欲し～い!!

【恐怖】 大好き！　そのスリルが好きなの。だから片想いっていうのもスリルがあるから大好き！

【やりたいこと】 歯医者さんに行きたい。親知らずが痛いの～！

IDOL DATA BANK

'90 NEW IDOL CATALOG

'90ニューアイドルカタログ

今年は例年に比べて新人のデビューする時期が遅いようだ。その中で上半期にデビューする新人の中から7人をクローズアップしてみたぜ


5/21 デビュー ●宍戸留美


●西野妙子 6/25 デビュー


1/1 デビュー ●和久井映見

数名はすでにデビューしているぞ！

ひとくちに「今年」と言っても音楽業界の新しい年は10月から始まる。これはチャート誌の集計や年末の音楽祭などの関係なんだけど、そういう理由で「'90年新人」と言われるのは'89年10月１日以降歌手デビューした人を指すんだ。現在までには、ポリスターから『マイ・ロンリイ・グッバイ・クラブ』でデビューした**和久井映見**、『パラダイスＧＯＧＯ！』(フジテレビ）の乙女塾から飛び出したribbonや**花島優子**などがいるぞ。

和久井映見は、以前からＪＲの『青春18きっぷ』のポスターなどで活躍、昨年秋に放送されていた小泉今日子主演のドラマ『愛しあってるかい！』では教師に恋心を抱く生徒役で出演していたので知っている人も多いんじゃないかな？


4/25 デビュー ●田中陽子


7月 デビュー予定 ●早坂好恵

オーディションからのデビュー組

歌手デビューのチャンスをつかむパターンはいくつかあるけど、オーディションもその代表格。昨年行われた『ホリプロＴＨＥ1989オーディション』で約４万人の中からグランプリに輝いた**田中陽子**もその一人で４月25日にはポニーキャニオンからのデビューも決定している。現在、ニッポン放送の『サンデーヒットパラダイス』のアシスタントとして活躍中で、４月からＴＢＳ系連続ドラマ『トップスチュワーデス物語』にも出演が決定しているそうだ。

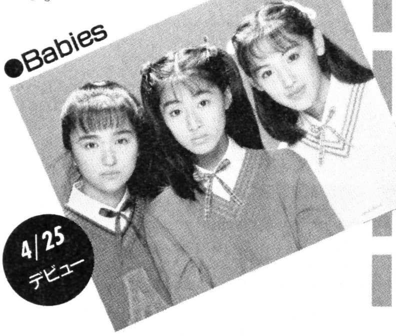
『ロッテＣＭアイドルはキミだ！'89』でグランプリをとったのが**宍戸留美**。このオーディションの先輩には立花理佐、相川恵里、山中すみかなどがいる。ＣＢＳソニーから５月21日にデビュー予定。ロッテの『フローズンヨーグルト』のＣＭには３月ごろから登場するぞ。

	和久井映見	田中陽子	宍戸留美	早坂好恵
レコード会社	ポリスター	ポニーキャニオン	ＣＢＳソニー	ポニーキャニオン
所属事務所	藤賀事務所	ホリプロダクション	リバティハウス	田辺エージェンシー
歌手デビュー	平成２年１月１日	平成２年４月25日	平成２年５月21日	平成２年７月予定
本名	和久井良子(わくい・りょうこ)	田中陽子(たなか・ようこ)	宍戸留美(ししど・るみ)	平田好江(ひらた・よしえ)
生年月日	昭和45年12月８日	昭和48年12月12日	昭和48年11月６日	昭和50年９月25日
星座	いて座	いて座	さそり座	てんびん座
血液型	Ａ型	Ａ型	Ｂ型	Ａ型
出身地	神奈川県	徳島県徳島市	広島県	沖縄県
サイズ	身長157cm、体重？kg バスト82cm、ウエスト57cm ヒップ84cm、足のサイズ23.5cm	身長159cm、体重44kg バスト78cm、ウエスト59cm ヒップ82cm、足のサイズ23.5cm	身長158cm、体重40kg バスト73cm、ウエスト57cm ヒップ79cm、足のサイズ22.5cm	身長154cm、体重40kg バスト76cm、ウエスト51cm ヒップ78cm、足のサイズ23cm
学年（３月８日現在）	'89春　高校卒業	高校１年生	高校１年生	中学２年生
趣味	絵を描くこと	音楽鑑賞	音楽鑑賞	料理や裁縫
特技	ベース、キーボード	ずっとしゃべること	英検３級、ペン字３級	おかし作り
好きなアーティスト	ARB、バービーボーイズ	工藤静香	チェッカーズ	小泉今日子、GO-BANG'S
好きな食べ物	フライドチキン、フルーツ	焼き肉、唐揚げ	しゃぶしゃぶ	乾燥うめぼし、セロリ、ニンジン
好きな色	白、黒、茶、ピンク	赤、白	青	赤


●寺尾友美
4/25 デビュー

藤谷美紀や細川直美でおなじみの『国民的美少女コンテスト』の第3回で入賞した3人組で結成されたのがBabiesだ。写真左から順に豊田樹里、小原光代、星野朋美。Babiesは去年秋からテレビ朝日系のバラエティ番組『どーもデス！』に出演している。4月25日には、ワーナーパイオニアから歌手デビューすることが決定。

オーディションとはちょっとちがうけれどポニーキャニオンのHeBeEプロジェクトの3人目として**早坂好恵**が7月上旬にデビューする。このシリーズからは去年、里中茶美と奥永知子がひと足先にデビューしている。


●Babies
4/25 デビュー

乙女塾出身の'90年組も頑張ってるのだ！

『パラダイスGOGO！』に出演中の乙女塾は、フジテレビが行っている「タレント育成講座」（1期は3ケ月間）というシステムの中から生まれている。この講座、参加希望者が毎回2～3万人も応募してくるもので、その中から選抜された乙女塾のクオリティが高いのにも納得がいく。乙女塾からの'90年デビューの扱いになるのはribbon（永作博美、松野有里巳、佐藤愛子の3人。'89.12.6デビュー）と花島優子（'90.2.21デビュー）の2組。乙女塾出身の場合、新曲が出る前後に『パラGO』で毎日歌うことができるのでそれだけ認知度も上がりヒットにつながっている。


●ribbon


●花島優子

CMやドラマで人気が出るケースも

最初に紹介した和久井映見も含め、最近ではドラマやCMでパワーを身につけたコたちがデビューするケースが増えてきている。

『教師びんびん物語2』の生徒役の中でも、ひときわ目をひいていた**西野妙子**は6月25日にワーナーパイオニアからデビューをする予定。彼女はすでに去年の夏にはプレ・デビューをしていた。'90年組の中でもかわいさではトップクラス。今からチェックしておいたほうがいいぞ。

いっぽうCMで人気が出てきたのは**寺尾友美**。去年の秋に第一不動産のCMに出演するやいなや問い合わせが殺到したというエピソードもあるそうだ。4月25日にVAPから歌手デビューする。

ほかにも下の「ミニデータバンク」では紹介できなかったけど、今年はまだまだたくさんのコがデビューする。

まず、去年、放送されていたドラマ『スワンの涙』の中からは**桜井幸子**がCBSソニーから、**越智静香**がワーナーパイオニアからデビューする予定。また、現在放送中の『明日に向かって走れ！』で駅伝部マネージャーを演じている**関口めぐみ**も夏頃にビクターからデビューしそうだ。その他、乙女塾のなかからもまだまだデビューしそうな気配がある。

とにかく今年もアイドルからは目がはなせない1年になりそうだ。


▶小川範子と同じ東京宝映所属の関口めぐみ

Babies			西野妙子	寺尾友美
ワーナーパイオニア			ワーナーパイオニア	VAP
オスカープロモーション			シュートアップ	フロムサイドプロモーション
平成2年4月25日			平成2年6月25日	平成2年4月25日
豊田樹里(とよだ・じゅり)	小原光代(おはら・みつよ)	星野朋美(ほしの・ともみ)	西川妙子(にしかわ・たえこ)	寺尾由美(てらお・ゆみ)
昭和50年2月7日	昭和51年11月10日	昭和50年7月12日	昭和50年12月30日	昭和48年1月23日
みずがめ座	さそり座	かに座	やぎ座	みずがめ座
A型	B型	AB型	A型	A型
大阪府	神奈川県	埼玉県	東京都	宮崎県
身長158cm、体重？kg	身長163.5cm、体重？kg	身長152cm、体重？kg	身長158cm、体重43kg	身長158cm、体重46kg
バスト79cm、ウエスト56cm	バスト72cm、ウエスト57cm	バスト73cm、ウエスト56cm	バスト78cm、ウエスト58cm	バスト84cm、ウエスト57cm
ヒップ83cm、足のサイズ23cm	ヒップ80cm、足のサイズ23cm	ヒップ79cm、足のサイズ24cm	ヒップ82cm、足のサイズ23.5cm	ヒップ86cm、足のサイズ23.5cm
中学3年生	中学1年生	中学2年生	中学2年生	高校2年生
音楽鑑賞	読書、お菓子作り	音楽鑑賞	絵を書くこと	映画鑑賞
ピアノ	書道、詩吟	エレクトーン	日本舞踊	おかし作り、早起き
プリンセス・プリンセス	ZIGGY	マドンナ	とくになし	ニューキッズ・オン・ザ・ブロック
とうもろこし	果物、甘エビ	シュークリーム、スパゲッティ、グラタン	くだもの	チョコレート、グラタン、ピザ
黒、白、赤	白、ピンク、水色、黒	黒、赤、緑	白、黒、茶	赤

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

ハピネス物語

作詞／竜真知子　作曲／大塚修司
編曲／京田誠一　歌／増田未亜

```
ﾊﾋﾟﾈｽ ﾓﾉｶﾞﾀﾘ          ﾏｽﾀﾞ ﾐｱ
@27T95L8Q8O5
<AAA>DDEEF+16C+2.R8R16<ABBBB16
B4R16>C+D16<A2.R4R16BAB>D2R8C+
<B>C+E4.R8F+F+4R8F+D4R8DE2.R4<
AAA>DDEEF+16C+2.R8R16<ABBBB16B4
R16>C+D16<A2.R4R16BAB>D2R8C+<B
>C+D4.R8D16E16F+GF+DD4C+4C+D2R4
F+16G16A16A16A16A16A16A8.AB16
A16R8F+16G16AAAED4R8F+16G16A16
A16A16A16A16A8.AB16A16R8F+16G16
AAAED4R4F+GF+ER8DDEF+GF+ER8D4E
F+GAD4.R4F+GAD4.DE16E16D1R1
$
```

お知らせ　アイドルデータバンクの情報と上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名(88mkII/88SR/98VA/98(2DD)の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕(送料・DISK代)を送金してください。

季節はずれの海　あなたと見つめてる
心が近づく　寄りそってる
何かにつまづいて　迷いそうな時も
信じて　私はそばにいるよ　ずっと

手のひらに乗せたロンリネス
知らないうちに
微笑みに変えたハピネス
見つけたいみたい　ひとりじゃないの
今日から　そうよ　まぶしいあなたに
Fall in love

さりげなくつないだ　二人の指先に
ときめき隠して
歩き出すの　そっと
追いかける風はブルー
きらめきながら
心にあふれるハピネス　素直になれる
優しさ知った　街角　いつもまぶしい
あなたに
Fall in love

そうね時には　まわり道したけど
離れないわ　きっと　不器用だけど
ひたむきな季節を
大切にしたいから

手のひらに乗せたロンリネス
知らないうちに
微笑みに変えたハピネス
見つけたみたい　ひとりじゃないの
今日から　素顔のままで　見つめたい

手のひらに乗せたロンリネス
知らないうちに
微笑みに変えたハピネス
見つけたみたい　ひとりじゃないの
今日から　そうよ
まぶしいあなたに　Fall in love



アイドルデータバンクからのお知らせ!

『新・アイドルデータバンク』になってから次号(5月号)で早2年。そこで今回から始まる新コーナー、企画募集を含めてお知らせ大特集(?)なのだ。

その1　6月号(5/8発売)表紙当てクイズ

さてさて、キミたちのギョ〜カイ洞察力をチェックするために企画されたこのコーナーは2カ月先の表紙を当てればいいという単純明解な企画だ。ヤマカンでもいいし、しっかりとした推理を送ってきてもOK。当選者には抽選で、3名に特製テレカを贈呈しよう。「でもなんで次号当てじゃないの」と悩んでいるキミは洞察力に欠けるな。応募のメ切の都合で次号当てじゃ間に合わんのだ。ま、とにかく予想する1名(1組)をハガキに書いて「6月号表紙当てクイズ係」までど〜ぞ。メ切は4／6。



▲5月号(4／7発売)表紙&データバンクは人気上昇中のribbonに決定したぞ！

その2　気になるアイドル調査班(仮)

ドラマやCM、広告などを見てて「あ、このカワイイ子って誰だろう？」って思うことない？　そういう“気になるコ”をデータバンクの情報網を駆使して調査し、誌面でできるかぎり報告します。その他なんでもありあり。だから読者のみんなは、どんどん調査依頼を「アイドル調査班(仮)係」まで送るよ〜に。



▲宮沢りえもリハウスのCMで注目を集めたんだよね

その3　表紙のアイドルのメッセージが聞けるゾ！

今まで内緒にしてきたってワケじゃないけど、実はコンプのシークレットテレフォンではアイドルのメッセージが流れていたのだ。発売日ごとに新しくなるよ！

シークレットテレフォンNo.
03·221·9999

●「アイドルデータバンク」関連(プレゼント含む)の郵便物は〒102 東京都千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部アイドルデータバンク「○○係」まで送ってね。企画の希望やご意見もお待ちしています。

人の迷惑
かえりみず、
一念発起の
大変身!!

新規改訂版!

ひろばのコーナー



イラスト／岡林みかん

祝・新装開店 読者のひろば



ヒュ〜ルルル、ドカーン、ポンポーン（花火の音）……てなワケで、今月から「ひろばのコーナー」が突然の新装開店！　新しい企画を満載して、みんなのお便りを大募集しちゃうのだ。イキのいい投稿、待ってるよ〜ん！！！

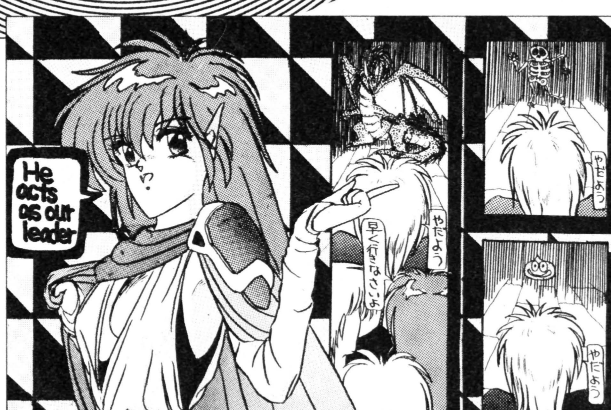
GRAPHIC GUERRILLA



今月のひろコ賞

▶三重県★すぎたクン

ううっ、なさけないリーダーだなっ。ドラゴンはともかく、スライムやスケルトンにビビるとは……！



◀北海道★日笠英樹クン



カゼは治ったかな？ ひろコは今月の連休に北海道にスキーに行く予定だぞっ！　ウニ丼にイクラ丼、石狩鍋がワタシを呼んでいる！

▼千葉県★護国卿クン

か……かわいい！　ひろコも１ぴきほしい！　でもエサはなんなんだろ……？



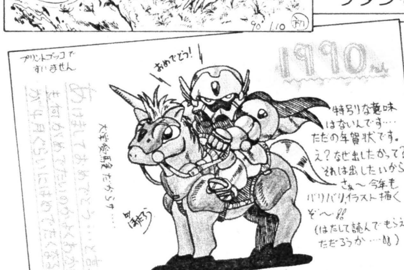
◀大阪府★大森鋭貴クン



とても美しくて清楚なエルフ。まるで、ひろコのよーざんす！　あ、ごめんなさい。ぶたないで〜

◀奈良県
★げるちゃん

さて、大学受験の結果はどーだった？　合格して、笑顔の春を迎えてるといいネ





◀神奈川県
★零紀さむすクン
なかなか躍動感のあるイラストをありがとう。新装開店した「ひろばのコーナー」だけど、これからもドシドシ送ってきてほしいよん

大募集

新しい「ひろばのコーナー」では、これまでのドジ話やキミのまわりのジャンキーなやつの報告に加えて、「ワタシの思いこみ」なる投稿コーナーを設置するぞ。どんな内容かってーと、ほら、だれにでもあるよね、恥ずかしい勘違いってヤツ。たとえば、ひろコの知り合いのＹ氏なんかは「破竹(はちく)の勢い」ってゆーコトバを「家畜(かちく)の勢い」と思いこんでたそーな。そんでもって、牛とかブタとかが柵を突き破って勢いよく飛び出してくることだと、勝手に30年間も信じていたのだ！　うーん、バカやね！　このＹ氏に負けないアホな告白をキミもドシドシ送ってね！



どじ話

わたしの友だちは、授業中に寝ていたところを先生にあてられ、寝ボケて「はい、おかあさん」といってしまいました。しかも、その友だちの名字は「糸井」。それ以来、みんなに「MOTHER」と呼ばれています。

富山県　渡辺政重

ここだけの話だけど、じつはひろコも寝ぼけるのさっ。朝、母に起こされて「ラーメン食べてるのに」と怒ったそーだ。



◀長野県
★銀霊竜クン
おモチといえば、やっぱバターしょうゆがイチバンだよね。あと、チーズマヨネーズもオツだぞ！

今月のひろコ賞

▲埼玉県★ふるだぬきクン
受験生のクセに、正月から酔っ払ってんじゃねーよ、なんちゃって、ひろコもそんなモンだった



◀兵庫県★高島大クン
ひろコの友人のイラストレーターも、40度の熱を出して倒れちゃったんだよね。みんな、気をつけよーね。



▶愛知県★ポテちゃん
おっと、高島大クンのファンだぞ！　もちろん女のコ。ラッピー！　お返事書かなくちゃ

キミのまわりのジャンキーなやつ

うちの父ちゃんは、この前、盲腸の手術をした。ところがその夜、突然でけえクシャミをして、縫ったところが裂けてしまったのだ！　しかも、そのことにぜんぜん気づかず、そのまま朝まで眠りつづけ、出血多量で輸血をしてしまったという大物だ！

埼玉県　飯塚秀樹

うげえ、タフな父ちゃんだっ！　１歩まちがえると笑い話じゃすまないエピソードだけに、ブラックな気分で楽しんだぞ！

▼茨城県★剣・Kenクン



こんなチャーミングなラミアなら戦うよりも恋人にしたい！　な～んて冒険者が増えちゃうな、うん



◀神奈川県★まると！クン
今年こそマンガ家になりたい、とゆーまると！クン。ひろコも応援するからね！

READER'S TALK

ノストラダムスの大予告

いま「ひろばのコーナー」では、キミたちがビックリするよーな（しないかもしれないけど）大企画の準備を進めている！　くわしい内容は追って知らせる。が、とにかく、「ひろばのコーナー」が、もっともっと楽しく盛りあがることであろうことは、ここに断言してしまうぞ！　あー楽しみだなっ、コリャコリャと。期待してちょ!!



ふたたび募集のこと

「ひろばのコーナー」は基本的に、他人のアホ見てみんなで笑う、明るいコーナーだ。つまりキミたちがアホなことをすればするほど、盛りあがっちゃうのである！　そこで、さっそくアホネタをひとつ、キミたちに課題として授けたい。キミ、あるいはキミの友だちの、あやしい女装写真を送ってほしいのだ！　勇気ある写真提供者は「ひろばのコーナー」で表彰しちゃうぞ。捨て身のウケねらい、大歓迎だあ！

Dr.サカキの身の上相談



どうも、私が究極の“身の上相談人”といわれるDr. サカキである。——身の上相談人!?　そりゃ何だ？

そう疑問をお持ちのキミに若干の説明。まず、身の上相談人というのは、薔薇十字団のような一種の秘密結社である。従って、近所の八百屋のオジさんが（実は）身の上相談人であったり、隣に住んでいる無愛想な飾り職人が（実は）そうであるということも十分ありうる。で、その仕事についてだが、いいですか、よく聞いてください。

§身の上相談人は、最低1日に1回は自ら身の上相談をする！

…ここが普通のカウンセラーなぞとは違うところだ。単に人の身の上相談を聞くなんて横着なことはせず、自ら身の上相談を実践するわけである。先日私は新宿駅構内で同志の活躍を目撃した。ベンチに座った中年の会社員が隣のパンク風にしきりに話しかけている。「ウチの猫がネズミを獲ってきて困っているんですが？」。パンク風、始め無言。が、度重なる相談人のささやきに屈し「猫がネズミ獲るのはあたりまえじゃん？」。これである。これが身の上相談の名人芸。というわけで、来月の相談は下記。よろしく頼む！

相談その壱：先日ある女性と会食をした際、話題として「ピラミッドの謎」の話をしたら嫌われてしまった。女性と会話をするときはどういう話題がよいだろうか？（「ピラミッドの謎」は、なんなら「ナスカ絵の謎」「モヘンジョダロ遺跡の謎」でも可）。諸君の答えを待つ！

★新★企★画　ザンゲの値打ちもないけれど

今月から、「懺悔」のコーナーが大幅に針路変更。読者から指摘されたミスに対して、そのページの担当編集者がイイワケをする、とゆー(編)イジメのコーナーに変身したのだ。さあ、コンプをスミズミまで読んで、ヤツらの凡ミスを見つけてやろーぜ、GO！

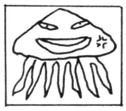




2月号の90ページ『三国志II』で「乱世の姦雄……」というくだりがありますが、この字では「スケベなおっさん」という意味になってしまうのではありませんか。正しくは「奸雄」だと思うんですが。（高知県　功瀬潔志）



お答えします。まずお手持ちの国語辞典を開き、「かんゆう」の項目を捜してください。そう、もうわかりましたね、「かんゆう」は「奸雄」でも「姦雄」でもアリアリなんですね。わかったら、とっとと帰りなさいね。



2月号の267ページ、「NEWTYPE」攻略日誌のコラムのなかで「今年もパワフルに行きき・ます！」という一風変わった文章を見つけました。これって、もしかして誤植ってヤツですかあ？　ウキキ！（内部告発者）



担当の圓道氏「あそこだけはハマ田氏の担当で、彼の原稿もらいが遅れたせいでああなったんですよ」。ハマ田「あ、てめー、本当のことというな。ボカッ」

イラスト／中野豪

第1回調査対象 コアップ・ガラナ

謎の未体験味覚調査探険隊!!



▲これが今回の謎の飲料、コアップ・ガラナ。昔は、ところどころで見かけられたらしいが、いまでは絶滅種といわれている。飲んでみるべし

町の片隅にひっそりと生息する、あるいはある限定された地域でのみ売られている、タダモノとは思えない不思議な飲料や食物。もしも見かけたら、かならず報告してほしいのだ〜

たとえばキミが、ある地方都市に旅行したとする。ノドのかわきをおぼえて、ふと立ち寄った自動販売機。そこにキミは、この世のモノとも思われない不思議な缶ジュースを発見する。見たことも聞いたこともない、もちろん飲んだこともない、それどころか、その存在自体に激しく疑問を感じるほどの、完全に「キテる!」としかいいようのない缶ジュースである。さすがに飲むのはためらわれるが、一種の恐いもの見たさで、キミはフラフラと、その缶ジュースを買ってしまう。そして「地方ってスゴイ!」などと、しみじみ感慨をあらたにするのである。

だが、キテる飲物、食べ物は、なにもイナカにのみ存在するのではない。現にキミのご近所の販売機や店先にも、アッと驚く謎めいたモノが、まるで何者かの陰謀のように、こっそり売られていたりするものだ。本コーナーは、こーしたトワイライトゾーン的飲料、あるいは食物を発掘し、調査鑑定するべく、ここに発足したのである。

まず、第1回目の調査対象は、写真の「コアップ・ガラナ」。黒い瓶に、なにやら謎の植物(これがガラナとゆーモノらしい)の絵が印刷された、見るからにイワクありげな風貌が気になるポイントだ。発掘場所は、コンプ編集部の近所のクレープ屋。夕方になると女子高校生でにぎわうこの店に、なにゆえこんなヘンテコなモノが売られているのか、これが発見者の胸に芽生えた最初の謎であった。

ところが調査を進めるうちに、意外な事実が判明。ガラナとゆーのは、一種の精力剤、もっとストレートにいえば、媚薬なのだそーである。しかも、女性専用の。その筋の消息通によると「男にスッポン、女にガラナ」とまでいわれてるそーなのだ。女子高校生と媚薬……わかるよーでわからない、不思議な相関関係ではないか!

ちなみに飲んでみた感想は「オロ○ミンC」をホーフツさせる味であった。もっとキテルと思ったのに残念である。

禁 読者のひろば投稿者の心得

さて、「ひろばのコーナー」新装開店にあたって、以前からちょっと気になってたコトを、ここにお願いしたいのだ。とゆーのも、投稿してくれるのはウレシイんだけど、やっぱヨソの雑誌に載ってたよーなネタを送ってこられると、困っちゃうんだよね。そーゆーのって、最低のマナーなんじゃないかって思うワケだ。

たとえば3月号の「どじ話」の口紅OLの話。ひろコは世間知らず(おいおい)だから知らなかったんだけど、何人かから「あの話、どっかで読んだぞ」との指摘を受けてしまった。正直いって悲しかったですねえ。そーゆー投稿は、ナシにしたいもんだ。もしも今度、そんなコトがあったら、投稿をご遠慮願っちゃうような事態になるかもしんないぞ!

ま、せっかくこの「ひろばのコーナー」も心機一転して盛りあがろうとしてるとこだし、このさい投稿者の心得なるものを再確認したいと思うのだ!

投稿者心得・その壱
ヨソで使われたネタを再使用、盗用する者、即刻島流しに処すべし!

投稿者心得・その弐
匿名希望やペンネームはいいけど、住所や本名は必ず明記すべし(大江戸のメンバーになれても記念品送れないぞ)!

投稿者心得・その参
封書での投稿は、料金不足に気をつけるべし! 料金不足の投稿は編集部まで届かないのである。

ちなみに、投稿のあて先は「角川書店コンプティーク編集部・ひろばのコーナー」の各係。アンケートハガキではなく、ふつーのハガキで投稿してちょ!!



EXCITING LIBRARY

BOOKS REVIEW

魍魎戦記 摩陀羅③ 変成編

田島昭宇作
角川書店
900円(税込)



マルカツファミコン誌上で好評連載中のハイパーＲＰＧコミック『摩陀羅』に、いよいよ第３巻が登場！　３月30日にはファミコンゲームも発売ということで、物語にもますます気合いが入ってるぞ。そこで、第３巻の発売を記念して、読者に特別プレゼント！　『摩陀羅』のオリジナルテレカを５名様にあげよ！

タイタン

M・ガスコイン編
社会思想社
880円(税込)



ゲームブック『ファイティング・ファンタジー』シリーズの背景世界、タイタンについての、すべてのデータがおさめられた一冊。テーブルトークＲＰＧの資料集として、あるいは読みごたえのあるファンタジーとして、たっぷりと楽しめる内容だ。本誌でもおなじみの安田均氏の訳という点でも、心ひかれる読者は多いことと思う。さまざまな種族がさまざまな思惑のもとに紡ぎあってきた、壮大な歴史の糸。その奥深い世界を、じっくり味わおう。

ちょっとエッチな福袋第4集



コンプティーク編集部編
富士見書房1000円(税込)

毎度おなじみ福袋も、ついに第４集。これも、根強いファンのＨパワーのおかげだね。Ｈソフトはもちろん、Ｈコミックから H ノベル、Ｈアニメまで、すべての分野を極めた、いわばＨの大宝典！　これを読まなきゃ、真のスケベを名乗る資格はないぞ（べつに名乗りたくないか）。一読の価値はあり、かもよ。

Gの影忍

こやま基夫作
バンダイ
880円(税込)



ガンダムをＳＦ時代劇調にアレンジした、痛快活劇モノだ！　作者は『おざなりダンジョン！』などでおなじみの、こやま基夫氏。ギャグかと思えばマジ、マジかと思えばギャグ、という絶妙のリズム感で、楽しく読ませてくれるのだ。この本を、作者の直筆サイン入りで３名様にプレゼントしちゃうぞ！

ガンダムセンチネル

ゲームグラフィックス編集部編
大日本絵画
2000円(税込)



月刊『モデルグラフィックス』誌上で展開されたオリジナルの『機動戦士ガンダム』ストーリーとして人気の高い『ガンダムセンチネル』を、テーブルトークＲＰＧにまとめたルールブック。専用カードによるソロプレイも楽しめる、一風変わったゲームブックだ。もちろん多人数でワイワイやるのも、また楽しいぞ。この本を１名様にプレゼント！

このマークはプレゼント情報のお知らせです。

先江進文庫㉞ ペテン師対USA



イラスト／中村亮



◀レオン・ランカスター著
二見文庫 720円（税込）

毎年『ミステリーマガジン』の３月号では、50人を越える書評家による前年に発行された小説からのベスト３が発表される。各書評家が自分の好みで勝手に選ぶものであるが、今回ほど焦点の定まらなかった年はないだろう。前年はトレヴェニアンの「夢果つる街」が群を抜いていたように思う。今回は、私の好みではトマス・ハリスの「羊たちの沈黙」がダントツなのだが、これを No. 1 にあげた人は期待したほど多くなかった。それどころか私が読んで×印をつけたような小説がベスト３にあげられている例も多く、まるで読書家が読書指針を失っているかのようだ。

そのへんの原因は、昨今の過剰出版にあるのではないだろうか。低級な作品を多く読まされるために読書家の読書欲や読書感性が鈍くなる。過剰出版はまた、新人翻訳家を多く起用させることとなった。一部の若手翻訳家は、若さを生かした時流にあった文体でベテラン翻訳家より読みやすくてけっこうなのだが、まったく下手な新人翻訳家も多い。このところ難訳で読みづらいものばかり読まされたので、快調な訳文で一気読みさせてくれたものを紹介することにした。

主人公ダニエルは、詐欺の常習犯として世界中を逃げまわった末、恋人とともにフロリダに腰を落ち着けている。ところがそこでもいいカモになりそうな貴金属店を見つけてしまい、彼のペテン師本能がうずき、その店の店員になり大量の金貨を盗むことに成功する。

ところがこの貴金属店がじつはCIAの隠れみので、コントラへの援助資金を確保するための麻薬密売と、キューバ経済攪乱をめざす秘密工作の基地であることが判明する。ごく単純な盗みを働いたつもりのダニエルは、キューバ反カストロ派、マフィアにコカイン、米政府とコントラ武器援助などがからんだ、一大スキャンダルに巻き込まれてしまう。

文章は翻訳を感じさせない自然体で、恋人との会話などはまるで映像を見るようなテンポでページをめくることができる。話が主人公の力で切り開かれるのではなく、いわば成り行き小説である点が不満であるが、翻訳の美味しさで○。

文庫と私　飯島健男氏の巻



『ラスト・ハルマゲドン』『ブライ』といったヒット作を、つぎつぎと放つゲーム界の異才シナリオライター。

原稿書くの、忘れていたんだよな。締め切りすぎて、いきなり思い出したんだよな。締め切りの日、大阪でお好み焼き食ってたんだよな。東京へ帰る電車の中で、現実に戻ったんだよな。そういえば、原稿頼まれていたんだよな。以前、原稿頼まれたとき、「角川文庫の中から、一冊思い出に残っている文庫を選べ」っていわれたんで、思わず『農協月へ行く』って答えちゃったんだよな。えらいド昔に読んだ本なもんで、いざ書く前に、も一度読んでおこうかなって捜したらないんだよな。何度も何度も引っ越ししたから、どっかいっちゃったんだよな。しょうがないから、夜中に本屋いったんだけど、本屋閉まってんだよな。コンビニエンストアまで行ったけど、『農協月へ行く』は売ってなかったんだよな。もう八方ふさがりなんだよな。



このコーナーで、こんなこと書いてるやつ、後にも先にも俺だけだろうな。ホントに情けないな。でも、こんな原稿でも飯島だからしょうがないって許してもらえるんだろうな。もらえるといいな。もらえないと困るな。

『農協月へ行く』はおもしろいぞ。農協の団体さんが月へ行っちゃうんだぞ。そんで、宇宙人に会っちゃうんだぞ。世界は大騒ぎになるんだぞ。短編集だから、飽きっぽいやつでも読めるんだぞ。短編集だから、短編がいっぱい入っているんだぞ。笑える話ばっかりだから、気軽に読めるんだぞ。幸せな気分になれるんだぞ。僕は、こういう話は大好きなんだぞ。いずれ、こんな話を書きたいと思っているぞ。本当だぞ。飯島でした。オワリ。

大江戸裏ワールド

中野 豪



深沢美潮と迎 夏生のフォーチュン・クエスト・クラブ

やほ！みんな元気？　風邪なんかひいてないかな？　みんなが応援してくれたおかげでフォーチュンのコーナーが誕生いたしました。めでたい！　これから毎月、パステルたちの話、フォーチュンの世界の話、わたしや夏生さんの近況等などを紹介していきたいと思ってます。あ、もちろん！みんなのお手紙の紹介もビシバシやってくよ。だから、もっともっとお手紙ちょーだい。質問とか、あったら書いてね。それから、登場したらいいなと思うキャラクターとかモンスターとか。



イラスト／迎 夏生

フォーチュンを知らない人のために、ちょっと宣伝いたしますと。これ、角川のスニーカー文庫から去年の12月に発売された「フォーチュン・クエスト　世にも幸せな冒険者たち」っていう、明るい冒険小説なのです。おかげさまで、発売後すぐに初版は売り切れてしまったため、買えない人が続出。２版は出ているんだけど、大きな本屋さんでないと並んでない。ほら、わたし新人でしょ？　だからね(しくしく)。注文してくださるのが一番確実に入手できるようです。面倒だとは思うけど、よろしく（ぺこぺこ）。

㊞よりニュース。お待ちかね「フォーチュン・クエスト２」は５月１日発売!!　美潮先生が、今、すごい勢いで執筆中です。よろしく♡



▶これがうわさの「フォーチュン・クエスト」(角川スニーカー文庫)

PRESENT & INFORMATION

『ソーサリアン』第9巻、発売！

人気の『ソーサリアン』シリーズ第９巻『氷の洞窟（どうくつ）』が４月５日に発売するよ！　そこでプレゼント！　『ソーサリアン』のオリジナルテレカを３名様に！



あの感動をもう一度！

夢と迫力のステージ『スターライト・エクスプレス』が横浜アリーナに帰ってくる！　そこで記念のオレンジカードを３名様にプレゼントなのだ。



『ルーンワース』からの贈りもの



大人気ゲーム『ルーンワース』が、コンプ読者にオリジナルテレカ10枚を大盤ぶるまいだっ！　いよっ、よぴかぱさん太っ腹!!

バップビデオの新作に注目だ!!

3月5日、バップビデオの新作が36タイトルそろって新発売！『鉄腕アトム』『魔神英雄伝ワタル』『アンドロメダ・ストーリーズ』など、アニメファンなら見逃がせない傑作が目白押しだよっ。お問い合わせは03(234)5713までどーぞ！



「原宿探険隊」のお色気ビデオ

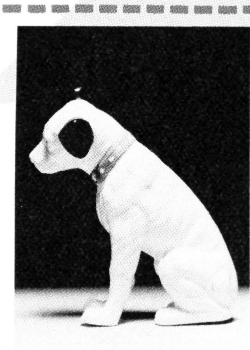


現役の女子高生18人で構成される「原宿探険隊」。彼女たちのビデオ『原色女子高生桃色図鑑』が４月10日発売だよ！　お問い合せは03(235)5615まで。



『ソル・ビアンカ』OVA発売だ！

ＮＣＳとＮＥＣアベニュー共同製作によるＯＶＡ『ソル・ビアンカ』が3月21日発売！　3月18日には試写会があるぞ。お問い合せはＮＥＣアベニュー㈱映像事業部へ！

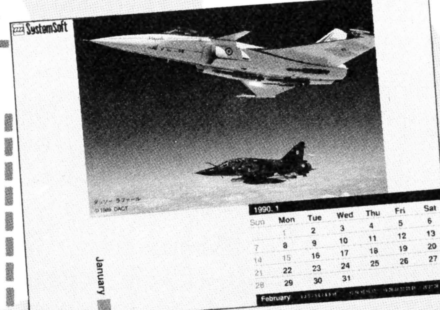


アッキー沢田のプレゼント♡

コンプのオタク・デザイナーとして名高い(？)、アッキー沢田氏から、犬の置き物のプレゼント。ほしい人……いる？

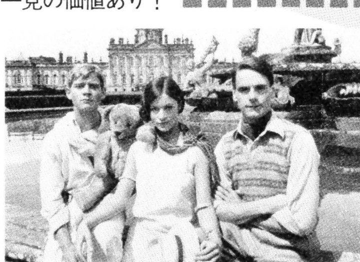
大戦略的カレンダーはいかが？

システムソフトから、コンプ読者にカレンダーのプレゼントだよ。戦闘機から戦車、軍艦まで、マニアなら見逃がせないアイテムの写真がドッサリ。７名様に！



美と倒錯の世界へどうぞ

英国貴族の美青年を主人公とする『華麗なる貴族』全６巻がポニーキャニオンより発売。一見の価値あり！



プログラマーをめざすキミに！

コンピュータソフトのプログラマー養成所「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」のご案内。ゲームデザイナーやＣＧアーチスト、プログラマーをめざすキミには興味深い学校じゃないかな。この「ヒューマン・クリエィティブ・スクール」は、ただいま入学願書受け付け中。３月17日、18日には学校説明会が行われるそうなので、興味のある人は、行ってみよう。お問い合せは、0422(22)1711まで。キミの夢を実現させる最短距離かもよ！

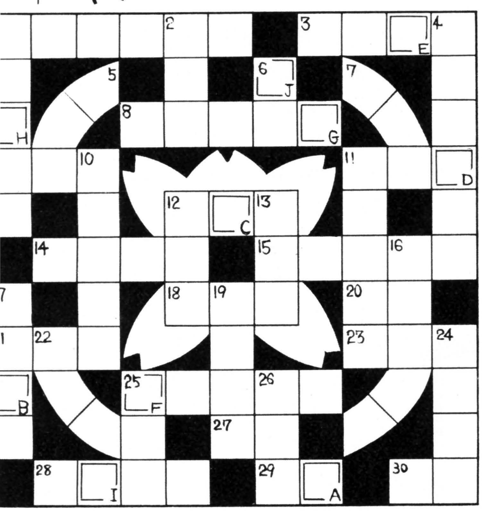
★応募の方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケート解答者の中から決定します。しめきりは'90年４月６日だよ。お忘れなく！

このマークは、プレゼント情報のお知らせです。

CROSSWORD PUZZLE

パズルを解いてA～Jの順に並べてみよう。春休みが終わると、はじまるモノだよ。答えは官製ハガキに書いて編集部へ。5名にTシャツをプレゼントしちゃうぞ！



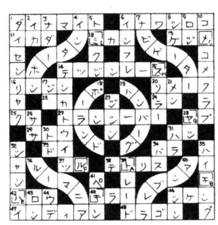
★タテのキー

1 オジサン族にも人気のゴルフゲーム『遥かなる○○○○○』
2 カナダの首都
4 自動車が鳴らす音、ブブー
5 大切な物をしまっておく入れ物
6 獣の歯で犬歯や門歯
7 リンカーン大統領が解放した
10 サッカーやマラソンは○○○○○スポーツ
11 人のきげんをとる人
12 ネッシーがいる湖
13 ２で割り切れない整数
16 アメリカのユタ州出身ケント○○○○○
17 望遠鏡を発明した偉大なイタリアの天文学者
19 早く運転免許をとって彼女と○○○○がしたい
22 伊賀や甲賀は○○○○の故郷
24 競争相手
25 仏教の開祖
26 内閣総理大臣海部○○○

★ヨコのキー

1 プリンセス　プリンセスのボーカル
3 大学に入ったらオバさんの家に○○○○する
8 江戸時代の新聞
9 ゲームや競技の得点
11 外国に派遣される外交官の最高の位
12 コンサートは○○○ムンムン
14 大ヒットしたＢＰＳのパズル
15 光栄のＳＬＧ『○○○○○・天命の誓い』
18 心臓がドキドキ響くこと
20 西武ライオンズの監督
21 次世代の鉄道は○○○モーターカー
23 餅の入っている○○○うどん
25 東京とニューヨークの関係
27 さむらいのこと
28 コンピューターへの侵入者
29 福祉事業にお金を○○する
30 アメリカの通貨

先月の正解



トキメキハルヤスミ

大江戸裏ワールド

中野 豪





2月号 プレゼント当選者

★「ステラ」創刊記念テレカ
三重県　高士雅史　　広島県　原田泰史
兵庫県　殿本誠二

★「ドラゴンクエスト・アイテム物語」
東京都　田中雄一　　北海道　村岡稔史

★『デストラクション』デモテープ
千葉県　川守田篤　　静岡県　佐藤真光
茨城県　佐藤雅樹　　宮崎県　甲斐純一郎
愛知県　溝脇森彦　　京都府　西村武雄
香川県　笹山広一郎　熊本県　高柳隆大
長崎県　森　智幹　　（他11名）

★『ドラゴンランス』カードゲーム
埼玉県　田川信一　　長野県　細江昭史
東京都　土田樹哉　　東京都　永井明彦
静岡県　大石真樹

★ザインソフト　オリジナルジャンパー
北海道　谷脇　真

★「ファンタスティック・クリーチャー・ワールド」
福岡県　伊藤秀治

★『ディガンの魔石』ステッカー
愛媛県　桜井伸吾　　鳥取県　日笠伸一
神奈川県　久保寺暁子　青森県　原子　央
大阪府　出口誠治　　東京都　長谷部重人
広島県　小林功典　　新潟県　渋谷久雄
茨城県　春日大輔　　（他11名）

大江戸情報網



新入学の季節！　われわれ評定衆一同も、大江戸町民を大募集してまーす。ヤル気のある人なら、ドンドン歓迎。いまなら、一発大逆転のチャンスもあるぞ!!　このチャンスも見逃す手はない。自信のゲーム情報を送れ!!

ではでは、さっそく今月も新しい仲間を紹介していきまっせ。呼ばれた人は、元気よく返事をするように（!?）。

まずは「おせ〜てあげる」のコーナーから。ここからは10名。先月号で〝町人〞になった青森県の伊達勉くんは、またまた『エメラルド・ドラゴン』ネタで昇格をねらったが、いま一歩及ばず特別賞どまり…。久しぶりの連続投稿だったのに残念。メゲんなよっ!! 今月から新装開店した「ひろばのコーナー」からは４名。みんな、ひろコちゃん強力ご推薦付きイラスト常連投稿者なんだって。ウムウム、さすがにウマイ!!　つぎに「ＳＬＧ宝船」からは……オッとっと、今月は寂しいけどお休み。また「KEIKO組」からも昇格者ナシとのこと。来月は期待してますヨ!! ヨロシク。

さて、来月はいよいよ恒例（と言っても２回目だけどネ）の〝殿〞の賞品を発売するぞっ！　となると、モチロン今回も身分に関係なく、一発逆転の大情報を募集しまーす。〝殿になりたい〞と必ず書いて、自信の情報、レポートなんでもOK。ドシドシ送ってくれ！

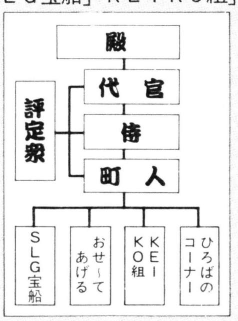
公布

特別賞
伊達　勉〈青森県〉
内田　達二〈茨城県〉
青木　義行〈千葉県〉
本田　宗生〈愛知県〉
高島　大〈兵庫県〉

以下、町人とする
戸田　哲夫〈埼玉県〉
藤島　稔〈〃〉
稲野　勝義〈神奈川県〉
森田　高史〈長野県〉
春山　保範〈愛知県〉
杉田　敏彦〈三重県〉
中野　哲也〈滋賀県〉
合田　浩〈香川県〉
冬樹　俊〈鹿児島県〉

◎大江戸身分制度

大江戸情報網は、情報の提供者たちによる出世競争。「おせ〜てあげる」「ＳＬＧ宝船」「ＫＥＩＫＯ組」「ひろばのコーナー」での採用者たちには、その貢献度により“町人”“侍”“代官”の身分が与えられるんだ。１年間で、もっとも評価の高かった者には、“殿”の称号が与えられるぜ。



これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、ひろコちゃんからなる“評定衆”によって行われる。賞品は下の４点、“殿”にはさらに豪華な賞品が待ってるぞ。みんなよろしく！

代官　ソニーウォークマン
侍　ロゴ入りシステム手帳
町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳
特別賞　オリジナル手ぬぐい



●特別モニター

岡引（おかっぴき）募集

読者の声を大切にしたい「大江戸情報網」では、ストレートな意見を聞かせてくれる読者モニター〝岡引〞を募集中！　コンプティーク・影の情報部員として、キミたちの熱い要望や鋭い意見が、誌上に繁栄していくのだから、やりがいがあるぜ。もちろん、賞品も用意してあるぞ。「岡引」係まで応募するべし!!

イラスト／相村嘉一


コミック
魍魎戦記
摩陀羅
そして…もう一つの神記が生まれる!!
炎の回廊の戦いから3年、パワーアップした摩陀羅が伝説の剣を手に甦る。「胎蔵編」「両界編」を経て、いま新たなる真王伝説「変成編」が始まる!!
好評発売中!!
第1巻「胎蔵編」
第2巻「両界編」
単行本第3巻「変成編」
3月初旬発売!!
毎月第2・第4金曜日発売
ファミリーコンピュータゲームマガジン
マル勝ファミコン
にて
好評連載中
角川書店
DRAGON COMICS
各900円(税込)B5判変型
田島昭宇With MADARA PROJECT



田中芳樹
王都奪還 アルスラーン戦記⑦ 予価390 3月下旬発売

富野由悠季
機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ(中) 390

王領寺静
ジョリー・ロジャー
骸骨旗トラベル① 異次元騎士カズマ 430

秋津透
魔獣戦士ルナ・ヴァルガー⑧南方 430

武上純希
古代幻視行 姫巫女3 火の山の地導球 390

飛火野耀
もうひとつの夏へ(上) 350

西谷史
神々の血脈 第8話 狂える人々 350

藤本ひとみ
トレドの花冠 350

若林真紀
この恋が実らなくても 350

大和眞也
鳥が来る夏 390
蜜柑山奇譚2

● **他既刊40点**

定価には消費税が含まれています。

ダブルチャンスプレゼント実施中

詳しくはフェア作品の差し込みチラシをご覧ください。

田中芳樹&スニーカーフェア全国サイン会

3月24日・31日(土)14:00〜15:00・3月25日・4月1日(日)13:00〜14:00

武上純希(作家)いのまたむつみ(イラストレーター)
24日 会場/藤沢市有隣堂藤沢店
☎0466-26-1411
25日 会場/札幌市紀伊國屋書店札幌店
☎011-231-2131

秋津透(作家)あろひろし(イラストレーター)
24日 会場/仙台市髙山書店本店
☎0222-63-1511

富野由悠季(作家)美樹本晴彦(イラストレーター)
25日 会場/豊島区三省堂書店池袋店
☎03-987-0511

田中芳樹(作家)
3月31日 大阪市髙島屋大阪書籍売場(西館地下1F)
☎011-231-2131
4月1日 京都市京都駸々堂京宝店
☎075-221-3559

藤本ひとみ(作家)
24日 広島市紀伊國屋書店広島店
☎082-225-3232
25日 福岡市紀伊國屋書店福岡店
☎092-721-7755

※サイン会に来ていただいた方の中から、抽選で10名様に直筆色紙をプレゼントいたします。

自分を読む
角川文庫

コンプティークBBS 伝言板



つらい。ほんとうにつらい。なにがつらいってアレルギーの話。今年は例年になくスギの花粉の量も多いらしいし、毎日が拷問のようだよぉー。

さてさて、お話変わって『コンプティークBBS伝言板』。今月は読みたいメッセージを捜し出すための検索コマンドを2種類、紹介するぞ！

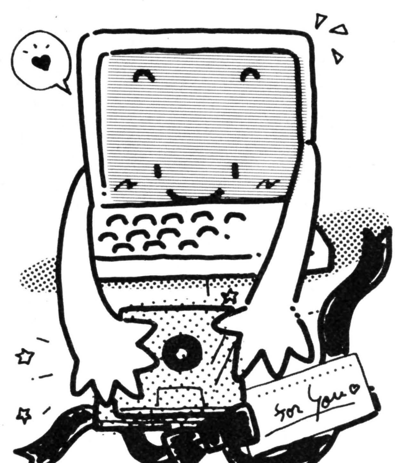
メッセージ探しの基本「L」コマンドと「T」コマンド

ここしばらく続いている、『コンプBBSで使えるコマンド』シリーズ。２月号、３月号では、読みたいボードをセレクトするための方法をいろいろ紹介したけど、ばっちり使いこなしてるかな？　今月はもう一歩進んで、ボードのなかから読みたいメッセージを探し出すコマンドを取り上げてみよう。

たとえばゲームをやってて行きづまったとする。キミがコンプティークBBSの会員なら、さっそく助けを求めて、BBS『ヒントをくれ！』ボードにメッセージをUP！　しかしちょっと待った。その前に、ボードに書き込まれているメッセージを読み返してみよう。同じ質問をだれかがもう書き込んでいるかもしれないし、運がよければ答えも書いてあるかも……。

そこで、まずは「J31171」と入力して『ヒントをくれ！』ボードにジャンプ。ここらへんのテクニックは２月号でやったよね。つぎに適当な若いメッセージ番号を入力すると、古いメッセージにさかのぼることができる。そこから「＋」キー(「N」キーでもいいんだけど）を押すと、メッセージのタイトル部分だけがつぎつぎと表示される。タイトルを見て、知りたいゲームについてのメッセージだけリターンキーを押して読めばいいというわけ。

しかししかし、こんなことをやっていては、まどろっこしくてしかたがなーい！　そこで、メッセージのタイトル一覧を表示させる「L」「T」コマンドを使おう。古いメッセージにさかのぼるところまではさっきと同じ手順。そこから「L」を押すと、現在いる位置のメッセージから順に、メッセージ番号と書いた人のID、日付、タイトルなどの一覧が表示される。また「T」コマンドではメッセージ番号とタイトルだけの一覧を表示するから、長いタイトルも全文表示できる。表示されたタイトル一覧を見て、ヒントになりそうなメッセージだけを読んでいけば、ずっと効率的だ。



この「L」「T」コマンド、読みたいメッセージを探すのに使えるもっとも手軽なコマンドのひとつだから、知らなかった人は今度ぜひ使ってみてね。

そうそう、これは書き込むときの注意なんだけど、こうしたコマンドではタイトルをたよりにメッセージを探すわけ。だから、メッセージにあいまいなタイトルや、「あの」とか「それで」とか「じつは」とかがつけられていると、なにか大事なことが書いてあっても見つけにくい。これは有用だぞ、と思われるメッセージを書き込むときは、「L」コマンドや「T」コマンドで検索されることを考えて、中身がわかるようにタイトルをつけることも大事だよ。

アクセス番号は
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条(総則)
1 (規約の目的) この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。
2 (規約の範囲と変更) コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発送される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。
3 (運営) 角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。
4 (会員) 会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条(会員登録)
1 (会員登録の申込) 所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。
2 (資格) 「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。
3 (申込の承諾) 提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を受諾しないことがあります。

第３条(変更の届け出)
会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条(権利の譲渡)
会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条(再登録)
会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条(期間)
1 利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。
2 利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。
3 第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条(解約)
1 コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。
2 前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が利用されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条(失効)
会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。
1 本規約の各項のいずれかに反する行為
2 コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為
3 パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為
4 利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為
5 他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為
6 公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為
7 公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条(ＩＤ・パスワード)
1 (性格) ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。
2 (貸与) 発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければなりません。
3 (パスワード) パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。
4 (管理) ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条(利用上の注意)
1 会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。
2 会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。
3 コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第三者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。
4 前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条(記載内容の削除)
コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条(保守)
コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条(変更)
コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条(損害賠償)
1 角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。
2 会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条(合意管轄)
会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条(付記)
この規約は平成元年３月８日より施行します。

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

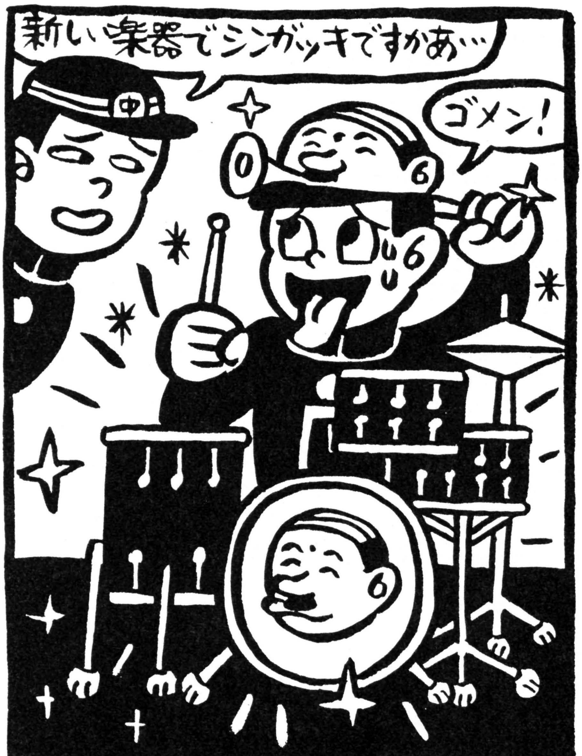
●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

HARD PACK PAGE



今月のハードパックは電話機能付ミニコンからMIDI楽器、ノートパソコンまでもりだくさん。春の新学期目前のこの時期。このページを参考に進級祝いをねだろうかな?

マックのコーナーでは、スーパーボウルの大興奮も記憶のさめやらぬうちに、アメフトのゲームを紹介するゾ

1 NEW PRODUCT

コンポのフリしてtelしよう!

A&D ハンズフリーテレホンコンポ『P,CROSS』133,000円

まったく親っていうのは、ちょっと長電話をしてると、すぐ横に来てぶちぶち、ごちゃごちゃ。いい加減にしてもらいたい。電話代のこと文句言うだけなら、扶養家族の一員としては、多少のガマンもしなくちゃいけないと思うけど、聞き耳たてて、電話の内容についてまで、あれこれ言われたんじゃあ、たまんない。あぁ、自分の部屋に電話が欲しいなあ。

そこで、ボクは作戦を立てた。A&Dのコンポ『ピークロス』をねだったというわけ。『ピークロス』は、場所をとらないのでボクの部屋にも十分置ける。CDも楽しめるし、英会話のテープも聞ける。もちろんチューナーでNHK講座も受講できる、なんて言い訳を並べて買ってもらった。

デザインはシンプル。いままでのコンポとはひと味ちがう。オプションのスピーカースタンドは間接照明になっていて、スピーカーをシックに浮き上がらせてくれるなんて気配りも十分。

ところが、じつは『ピークロス』には電話機能が付いているんだよね。マイクが送話器、スピーカーが受話器、ハンズフリーで電話ができるというわけだ。ヘッドホンを使えば会話が他人に聞こえる心配もない。

おまけに留守番電話機能までついているから、部屋にいないときにも安心だ。留守録メッセージには自動的に日時も記録されるし、「留守と気付かせないで相手の声を録音する」なんていうイタズラに最適な対話式録音機能もあったりする。

残った問題は、電話回線をどうやって部屋まで引っぱるかだなぁ。

問い合わせ ☎03(475)3110



▲パソコンに向かったまま電話ができるハンズフリーのコンポ『ピークロス』

 イラスト/スージィ甘金 価格はすべて税別です

NEW PRODUCT

アダプタは必要ない！ VHS&VHS-Cコンパチビデオ登場

日本ビクター　S-VHSビデオ『HR-SC1000』175,000円

近頃ハンディカメラがどんどん小さくなるのでとてもうれしい。それというのもテープの小型化が大きな要因なんじゃないかな。VHS-CはVHSテープのなんと３分の１の小ささだもんね。

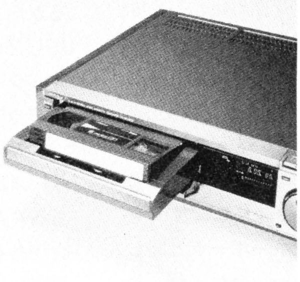
だけど唯一の欠点は、うちにある据置型のデッキでは、アダプタなしでは再生できないというところ。テープを替えるたびにいちいちアダプタに入れなきゃならないのは面倒だ。友達の家で合宿のときのビデオ上映、なんていうときも、アダプタを忘れたら最後だ。再生機能のあるカメラなら、テレビに直接つないで楽しむ、なんてこともできるけど、小型化するためにどうしても小さいボタンをごちゃごちゃ並べてあるから、ボタンが押しにくかったり、細かい操作がやりにくくて困ってしまう。

じゃーん、そこでこの『HR-SC1000』ならそんな悩みもイッキに解決！　なんとこのビデオ、VHSのカセットも、VHS-Cのカセットも両方アダプタなしで再生できてしまうのだ。

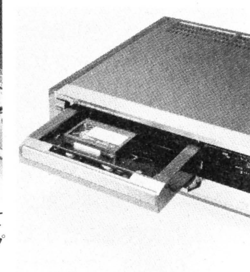
開閉ボタンを押すとせり出てくるトレイにビデオテープをのせると、VTRがVHSかVHS-Cかを識別してそのまま再生してくれるというわけ。

どうだ、すごいだろう。えっ、アダプターがいらなくなって、手間が省けただけじゃないかって？　そこがしろうとの浅はかさ。２種類のカセットをひとつのデッキで使用するためには高い精度が要求される。テープがちょっとでもズレていると、回転軸がズレたりヘッドがきちんとトレースできなかったりするからね。各社がこれに挑戦しているけど、やっぱり技術のビクターが最初に製品化に成功したわけ。しかししかしその結果、通常のVHS再生のときにもその効果が表れて、画質も向上している。一石二鳥たぁこのことだね。

問い合わせ　☎03(580)2861



▲前面にトレイが出てくるのでポンとテープを乗せるだけ



▼コンパクト・カセットもアダプタ不要！　トレイに乗せるだけでOK



▲アダプタなしでVHS-Cカセットが使えるビクターの『HR-SC1000』

NEW PRODUCT

NHKの「驚異の小宇宙・人体」がLDになった！

NECアベニュー　LDシングル『NHKスペシャル驚異の小宇宙・人体CGスペシャル』2,800円

昨年末にNHKで放送された「驚異の小宇宙・人体」っていう番組は見たかな？　パソコン通信ネットや口コミを通じてかなり話題になったから、見た人も多いはず。

この番組はタイトルからわかるように、人体内部の機能や役割などをわかりやすく見せてくれるという番組だった。だけど内容もさることながら、話題を集めたのはその映像。使われていたCGの完成度が高かったんだ。

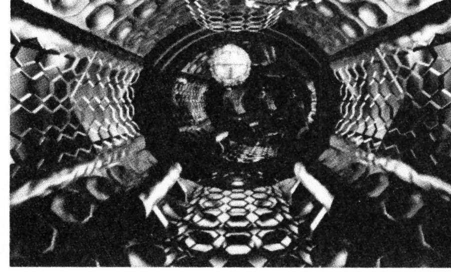
人体内部の動きがじつにリアル。と言っても体内の動きなんて見たことないんだけど、きっとこのとおりなんだろうと思わせる説得力があったわけ。

それまでのCGといえば、幾何学的で無機質な印象だったけど、この番組で使われたCGは、そのイメージをぶち破り、CGでここまでできるんだということを見せてくれたわけだ。

この番組を見逃した人、あるいはもう一度見たいという人にオススメしたいのが、NECアベニューから発売されたLD『驚異の小宇宙・人体CGスペシャル』(2,800円)。久石譲のテーマミュージックもすばらしいし、ぜひ見て欲しいなあ。

今回は初回限定の特典として、各シーンのフレームナンバー、解説や制作時のエピソードなどが入ったフロッピーがもらえる。2HDの走るマシンでMS-DOSがあれば、LDと組み合わせて、マルチメディアを楽しむことも可能だよ。

問い合わせ　☎03(265)6111



▲まるでインナースペース気分！

NEW PRODUCT

音源内蔵ギターシンセサイザー登場!!

カシオ　ギターシンセ『PG-300』115,000円

楽器のデジタル化といえば、まず思い浮かぶのがキーボードだけど、最近はほかの楽器のデジタル化も進んでいる。今回紹介する『PG-300』も、ギターをデジタル化したもの。この『PG-300』は、シンセサウンドを出力するカシオ自慢のiPD音源ユニットを搭載しているから、キーボードと同じように単体でギターシンセサイザーとして使うことができる。内蔵の音色は64種類。2年前に発売した同シリーズの『PG-380』の経験を生かして厳選したとのこと。一方、新開発の専用シングルコイルピックアップで、ふつうのギターとしてもなかなかの実力。そのうえ、両方の音をミックスして出力し、まったく新しいサウンドでプレイを楽しむ、なんてワザも可能になっている。

それだけじゃない。この『PG-300』、演奏情報をMIDI信号で外部に出力できるから、『VZ-8M』などのMIDI音源に接続したり、シーケンサーに接続してリアルタイム入力に使ったりと、ステップアップも思いのまま。

このカシオのシンセギター、『PG』シリーズは、操作や設置が簡単なのもちろんだけど、音色の幅の広さでも定評がある。アコースティックギターのような深い音から、いかにもシンセっぽい金属的な鋭い音まで幅広く構成することができるんだ。そのうえ本体裏側のカードスロットに別売りの音色カードを差し込めば、カードに内蔵された128音色も利用できる。音色のなかには、和楽器やエスニック系の音色もあって演奏の合間に意表をついた音を出して笑いをとる、なんてこともできる。このカードには、ラリー・コリエル、渡辺香津美ら一流のプロミュージシャンやジャズギタリストがつくった音色のデータが収録されていて、すぐにそれらの音で演奏できる。これだからコンピュータ楽器って楽しいんだよね。

問い合わせ

☎03(347)4811



◀MIDIギターとしても使える、シンセ音源内蔵のカシオ　シンセギター『PG-300』

NEW PRODUCT

AWM2搭載。最新音源モジュール登場

ヤマハ　トーンジェネレータ『TG55』110,000円

MIDI規格の電子楽器のいいところっていうのは、ちがうメーカーの機材でも、ケーブル一本でデータのやりとりが可能なこと。たとえばA社のキーボード使ってるんだけど、B社の音源に入っている音色を使いたいなぁ、と思ったら、MIDIケーブルでつなげばA社のキーボードでB社の音源を鳴らせる。このMIDI音源ってやつは、ボクらのコンピュータでも、シーケンスソフトとMIDIボードを使えば、自由に演奏ができるんだ。

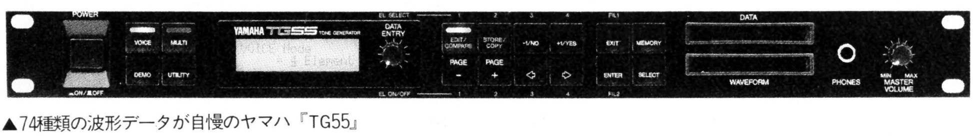
なかでもコンピュータミュージック用音源にぜひとも欲しいのがマルチ音源というやつ。スペースの関係でくわしい話ははぶくけど、要するにマルチ音源っていうのは1台で、複数のシンセサイザーを同時に弾くのと同じことができる音源のこと。このヤマハの『TG55』は16トラック・マルチ音源。シーケンサーを使ってやれば、16種類の異なった音で、16のパートを同時に演奏できるってわけだ。

えっ、そんな機能があっても肝心の音がよくなけりゃしょうがないって？

そのとおり。そんな声に応えて『TG55』は、ヤマハのお家芸であるFM音源に替えて、新開発のAWM2(Advanced Wave Memory 2)を搭載している。このAWM2音源っていうのは、サンプリングしてあるいろいろな楽器などの音の波形を、デジタルフィルターで味付けして出力するしくみ。これによって『TG55』は、いままでのPCM以上にリアルな音質と、本格派シンセサイザー本来の、自由度の高い独創的な音質、どちらも作成可能な万能選手になった。

本体にプリセットの波形は74種類。サンプリング周波数、最高48kHz、16ビット量子化っていうから、DATなみのクオリティでデータ化されていることになる。波形のソースの種類も、オーケストラ用の楽器から、ドラムやベースなどまでじつに幅広い。これらを組み合わせて音色を作成するんだけど、そんなのめんどうだって人のために、いろいろな音色が64種類プリセットされている。そのうえ本体には音色データ用、波形データ用のメモリーカードスロットがそれぞれひとつ搭載されていて、オリジナル音色の保存だけではなく、今後は別売のROMカードで追加データが供給されることになっている。

コンピュータ・ミュージックだけでなく、ウインドシンセやギターシンセの音源としても最適なこの『TG55』。ちょっとぜいたくする価値はあるね。



▲74種類の波形データが自慢のヤマハ『TG55』

問い合わせ

☎0534(60)2431

ZOOM UP

「ついに」と言おうか、「やっぱり」と言おうか、エプソンからノートタイプの98互換機が発表されたゾ!!

セイコーエプソン　ノートパソコン『PC-286NOTE F』198,000円

セイコーエプソンからノートパソコン『PC-286NOTE F』が発売された。同社のノートパソコンといえば、昨年発表された『PC-286NOTE executive』があるけど、FDDがオプションのうえ本体価格も458,000円とボクらにはちと高嶺の花だった。2.2kgという軽さといい、35mmの超薄型のボディといい、これで安けりゃすぐに飛びつきたい代物だった。お金が欲しいよぉ〜。

そんなボクらの願いがエプソンに届いたらしい。といってもエプソンの社員がお金をばらまいてくれたわけじゃない。なんと20万円を切る低価格で、ノートパソコンが発売されたのだ。その名も『PC-286NOTE F』、こちらのお値段は198,000円。ホッ。

サイズは『executive』よりわずかに大きい315mm×254mm×42mm。重さも2.5kgと、300g重い。だけど他社のノートパソコンとくらべサイズ的には遜色ないし、重さは最軽量クラスだ。

さて、そろそろ中身の話に入ろう。CPUにはV30を搭載している。これはNECの『98NOTE』と同じもの。省電力設計を考えるとV30は定番なんだろうなぁ。表示画面はFTN液晶の反射型。ラップトップ、ノートタイプではすでに定番のバックライト型に比べると、暗い部屋ではさすがにやや見にくい。でも十分な明るさの所では、かえって見やすいのには正直驚いた。

続いては外部記憶装置。FDDは残念ながら1ドライブだ。まあFDDのモーターはバカバカ電力を喰うからしょうがないかな。現行のノートパソコンもほとんどのものが1ドライブだしね。

でも大容量のソフトが増えているきょうこのごろ。ディスクの入れ替えは正直言って面倒だし、ディスクのバックアップだってつくりたい。そこでエプソンさん、またまたやってくれました。『executive』に積んでいたICカードドライブを、『286NOTE F』にも一基搭載してくれたってわけ。このドライブは、電池内蔵で容量128KBと640KBのICカード、本体にセットしている限りは本体電源でバックアップされ、FDD同様の使い方ができるRAMドライブカード、そしてソフトをROM化したアプリケーションカードの、計3種類が使用可能となっている。ICカードとFDD、それぞれひとつづつのドライブを持っているわけで、これをエプソンでは「ツインドライブ方式」と名付けている。そんなわけでエプソンでは、ユーザーからの要望の高いソフトは、ICカード版を発売していくとか。『Lotus1-2-3』、『P1.EXE』、『オーロラエース』などがラインナップに並んでいる。

そしてノート型最大のポイント、バッテリ。なんとこの『286NOTE F』、パワーセーブモードで3時間の連続使用が可能なのだ。ただしフル充電には10時間かかる。もっとも専用のACアダプタは非常に小さいので、コンセントのある場所に持っていって使用するというのが正しい姿なのかも知れない。

さて今回『286NOTE F』と同時に、32ビットパソコン『PC-386M』も発表された。エプソンのDiskBasic使用時には1677万色中256色を同時表示できるのが特徴。32ビットながら、328,000円〜という低価格。魅力だなぁ。

問い合わせ　☎03(377)3531

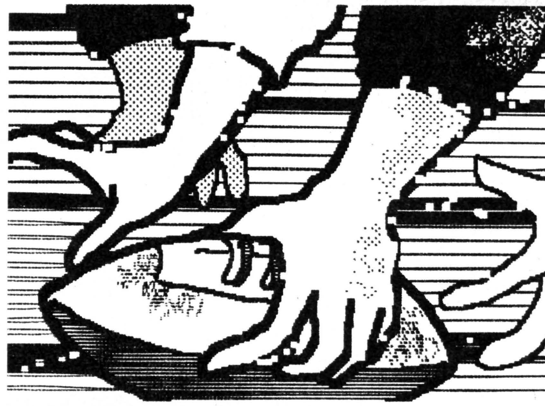


▲32ビット普及パソコン『PC-386M』



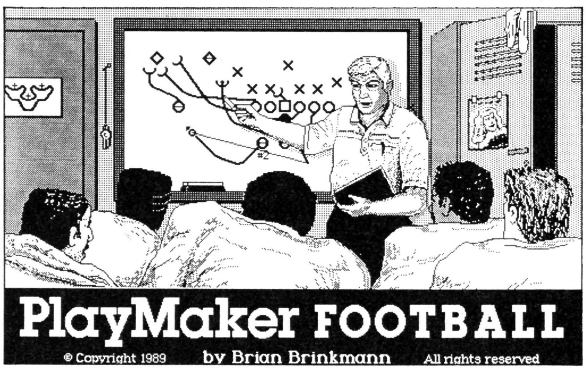
▲小型・軽量・省電力が売りものの『PC-286NOTE F』

Welcome to Macintosh



今年の『スーパーボウル』は見たかな？ 49ersのモンタナの大活躍で相手のブロンコスがかわいそうになっちゃやたな。でもあの興奮がマックで味わえるとしたら、キミどうする？

［スタジアム大興奮！めざせスーパーボウル!!］



▲タイトル画面。ＢＧＭは入場時の行進曲風だ

「アメフト」という言葉を知っているかな？「アメリカンフットボール」の略なんだけど、昔は『アメラグ』って言ったんだよね。こっちは『アメリカンラグビー』の略でラグビーのアメリカ版ってなぁ意味だね。……ちょっとコンプティークの読者には古かったかな、ごめん。最近、アメリカでは単に「フットボール」と呼ばれているらしい。

今回紹介するのはこのフットボールのシミュレーションゲームだ。『Play Maker FOOTBALL』というゲームがそれ。メーカーは毎度おなじみBroderbund（ブローダーバンド）社、作者はBrian Brinkmann（ブライアン・ブリンクマン）。

ゲームといっても実際のフットボールの試合にかなり忠実で、選手の能力のバランスやフォーメーション（攻撃や防御のときの陣形や行動パターン）などを変えることができる。もちろん自分でチームを新たに結成することもできるから、思いきり個性的なチームをつくることだってできるんだ。その場合は選手ひとりひとりの能力値の設定から開始できる。設定すべき能力は、「スピード」「体力」「すばやさ」「知性」「我慢強さ」の５つ。ここらへんＲＰＧの感覚だね。

ゲームの進行は、現実のそれとまったく同じ。知らない人もいるかもしれないから、ちょっとだけ説明をかねてゲームの流れを紹介しよう。

ゲームが行われるコートは長方形で、ふたつのチームはそれぞれ半分の領域を自分たちの陣営として、相手の陣営にボールを持って攻め込む。まず、最初にコインで先攻／後攻を決める。決まったらつぎはキックオフ。キックオフというのは、防御側が攻撃側の陣営に向けてボールを蹴ることだ。攻撃側は４回の攻撃権が与えられ、４回の攻撃の間に10ヤード以上進まなければ、攻撃権は相手に移り、攻守が逆転する。攻撃側が相手チームの陣営の端（エンドゾーン）にボールを持ち込んだら（タッチダウン）攻撃は終了し、６点を獲得する。さらに、エンドゾーン手前からボールを蹴って、ゴールポストの間を通すことができたらエキストラポイント１点が追加される。

さて、ゲームのプレイヤーはどうするかというと、チームのヘッドコーチ（いわゆるひとつの監督ですな）となって、攻撃・防御時に自分のチームをどのように行動させるかを指示する。この行動のパターンはフォーメーション

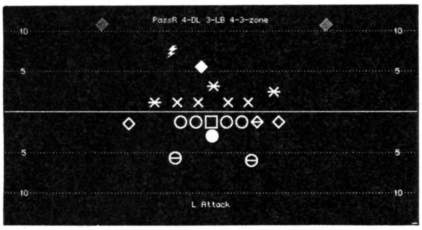
▼チーム編成中のウインドウ。クォーターバックをエディット中

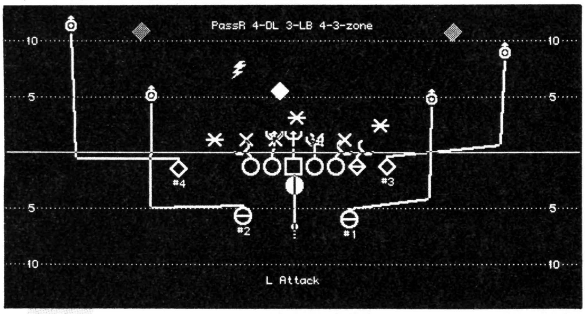


▲わがチームのオフェンス（攻撃）陣



▲同じくディフェンス（防御）の面々





▼オリジナルフォーメーション、名付けてLアタック。単純だが効果は絶大だ。
◀チョークボードエディタ。フォーメーション作成用

といって、あらかじめ決めておかなければならない。ただし、ディスクに入っているチームのデータには、最初からフォーメーションのデータも含まれているから、それをそのまま使用すれば、初心者でも大丈夫。

フォーメーションには攻撃用と防御用があって、どちらもさまざまな場面を想定して用意されている。自分でつくる場合には、フォーメーション作成／編集専用のチョークボードエディタというモードを使って組み立てるようになっている。これは文字どおり画面内の「黒板」上でコマを動かしながら行う。作成したフォーメーションには自分で気に入った名前をつけることができる。

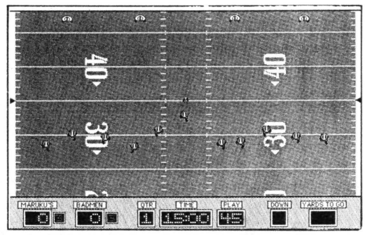
フォーメーションを選択したらプレイが始まる。プレイが始まると、選手たちはそれぞれフォーメーションに応じた予定の行動を始める。もちろん、予定どおりいかない場合の方が多い。選手たちはフォーメーションをもとに、その場の状況に応じて自己判断しながら行動するからだ。なかには反則をする選手もいる。これは、能力値のうち、「我慢強さ」というパラメータが低い選手が起こしやすい。反則をすると、たいていはそのチームは後退させられる。このほかにもいくつかルールがあって、それは現実のルールとまったくわからない。

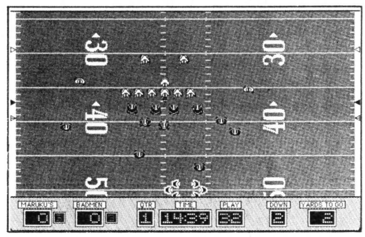
状況に応じたフォーメーションを選択すれば、攻撃側ならうまく相手の防御網を破って先へ進むことができるし、防御側なら攻撃側が進む前にボールを止めたり、あるいはインターセプト（攻撃側のボールを防御側が手にいれてしまうこと）したりできる。だから状況をよく判断してその場に適したフォーメーションを決定しないと、とんでもないことになる場合もある。うまく相手の裏をかければしめたもんだ。

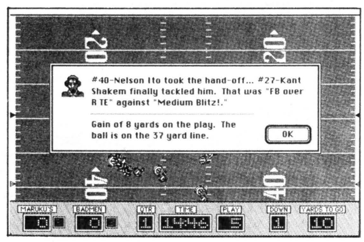
こうしてプレイは続いていく。選手たちは「ウォー！」とか「ムンッ!!」などとわけのわかんない声をあげながら、大観衆の声援のもとでプレイする。目のさめるようなファインプレーや、と～んでもない大チョンボをすると、観衆はそのつど大歓声をあげたり、ブーイングを始めたりする。

このゲームは本当に楽しい。遊んでいるうちに、本物のヘッドコーチになったような気分になってくる。「よおし、ここはランプレイ（走ること）だ！」、「ここはショットガン（4人が一斉に走り出してパスを行う）しかないな」、などと知っているありったけの専門用語を使ったりしてね。とくに、長～いパスがとおったときなんかは気分はもう最高！

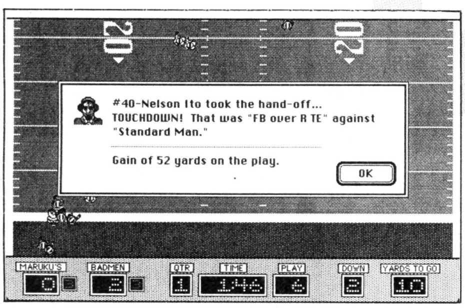
このゲームで遊ぶのにフットボールの細かい知識はいらない。TVで見ていて熱中してしまうくらいの知識があれば、絶対におもしろいハズ。さ、なにはともあれ遊んでみよう！

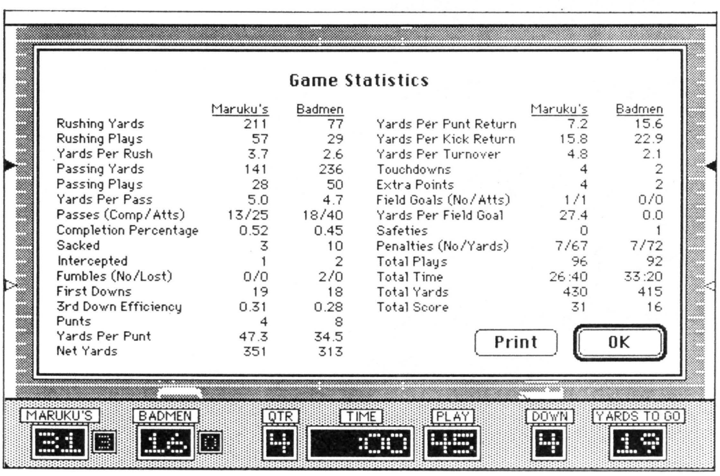

▲いざ、ゲーム開始！


▲攻撃開始直前。相手の作戦はゾーンディフェンスのようだ



▲8ヤード獲得！ あと2ヤード進めばふたたび4回の攻撃権を獲得できる




Game Statistics

	Maruku's	Badmen
Rushing Yards	211	77
Rushing Plays	57	29
Yards Per Rush	3.7	2.6
Passing Yards	141	236
Passing Plays	28	50
Yards Per Pass	5.0	4.7
Passes (Comp/Atts)	13/25	18/40
Completion Percentage	0.52	0.45
Sacked	3	10
Intercepted	1	2
Fumbles (No/Lost)	0/0	2/0
First Downs	19	18
3rd Down Efficiency	0.31	0.28
Punts	4	8
Yards Per Punt	47.3	34.5
Net Yards	351	313

	Maruku's	Badmen
Yards Per Punt Return	7.2	15.6
Yards Per Kick Return	15.8	22.9
Yards Per Turnover	4.8	2.1
Touchdowns	4	2
Extra Points	4	2
Field Goals (No/Atts)	1/1	0/0
Yards Per Field Goal	27.4	0.0
Safeties	0	1
Penalties (No/Yards)	7/67	7/72
Total Plays	96	92
Total Time	26:40	33:20
Total Yards	430	415
Total Score	31	16

▶試合終了。31対16で圧勝だ。お疲れさま!!
▲タッチダウン！ イッキに52ヤード独走で決めてくれたから、じつに爽快!!

5月号は4月7日(土)発売

次号はポピュラス、ロボクラッシュなど期待の新作大集合、題して「花のゲーム万博」(笑)だ! How To Winをきっちりつめこんだお徳用別冊付録もよろしく!

EDITORS' VOICE



「ロードス島」アニメは13本の大作である。6月末から毎月発売されるぞ。角川書店が総力を結集した夢の大作である。読者諸君は、いまから貯金をして、来たるべき日に備えてほしい。続報を待て！(佐)

この号が出る頃には、『ちょっとエッチな福装』の第4集が発売されているだろう。思えば福袋でエッチをやりだして、もう4年以上もたつ。しかし、飽きない！ ホント、エッチは永遠ですね。 (隆)

明日、東京ドームにプロレスを観にいく。ドームはこれで二度目である。一度目は何を観に行ったかっつーと、やっぱりプロレスだったのである。恥かしながら、私もプロレスおたくなのである。(敏)

この2週間にわたり、尾瀬岩鞍、武尊オリンピア、かぐら・みつまた、苗場に滑りに行った。まるで季節労務者のようにこの時期集中的に忙しくなるワシであった、たはは。あーこりゃこりゃ (貢)

ただいま女神様見習い中。洪水は強力な技だけど、私のお気に入りは底なし沼とナイトの大量投入。みんな〝カーリーみたいな女神様〟って呼んでくれます。いやぁ『ポピュラス』はハマるわ…。(敬)

急病、親族の不幸、事故……いままでいろいろ原稿が遅れた理由というのは聞いてきたが、ライターのS君のは極めつけ。猫の霊にとりつかれて体が動かなかった！ う〜む、返す言葉がない…。(光)

ウォークマンをもらった。寂しかったボクの胸にバラが咲いたような思いだ。以来、毎日が楽しくってしょうがない。くれたのはドラゴンジム担当のEさん。清貧という言葉の似合う人格者だ。 (直)

常夏の国、夏海の楽園、ハワイである。ちょっと古いけど、石原の裕ちゃんが正月をすごすハワイである。この号が発売される頃、私はハワイにいる。しかもなぜか西村知美も一緒だ。ザマーミロ。(円)

STAFF

Chief editor …… 佐藤辰男
Senior editors …… 吉田隆 久木敏行
Managing editor …… 角田貢士朗
Editors …… 平井敬子 島谷光弘 濱田直樹 鳥居啓之
Contributing editors …… ヨコハマママ 圓道祥之 ジャングルファクトリー 化石ハウス 佐々木敏 高橋恭 橋本理恵子
Writers …… 安田均 水野良とグループSNE 山崎 拓 黒田幸弘 丸山秀樹 大場福満 (有)ポ チ 滝沢昇一 堀川明美 松枝蔵人 清松みゆき 木村典子 坂木恒善 河崎 実 荒井陽子 森田慶子 小西康雅 中村泰宏 厨子貴之 高野希義 竹下ひろし 亀川正明 田中千尋 小峯徳司 中村大航 多摩 豊 木村信行 ゼネラルプロダクツ 上條邦樹 坂本正吾 小倉倫子 わきあかつぐみと冒険企画局 菊池武史 堀井旅士 WORKS 田中利昭 加藤 聡
Designers …… 高木和雄 12TO12 沢田昭彦 佐藤敏行 渡辺省三 斎藤和代 (有)イグズ 日向淑郎 関谷広子 渡辺 宏 榎本晃子 (株)ディレクション・ナカ
Photographers …… 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治 奥村正己 天児秀司 金子ひろし 堀内秀昭 江尻宏明 中村英良 林 克典 木村卓也 成田信勝 持田和夫 吉田勝彦 舟喜 力 望月亨一

コンプティーク 4月号
1990年4月1日
定価530円(税込)

編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 編集部:03-221-9851
販売部:03-817-8523
広告部:03-817-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-4
Printed in Japan

Dragon Gym

自分を把握する(はあく)には　あと2倍は生きなくちゃ

深津絵里





スタッフ：撮影／木村卓也　スタイリング／梅山弘子　ヘア＆メイク／下端吉範（DROP）　デザイン／沢田昭彦（TERRACE）　文／北村真由美（ポチ）担当／圓道祥之

ERI



PROFILE

●ふかつえり／本名。同じ。昭和48年1月11日生まれ。大分県出身156cm、41kg、B78、W56、H83、O型。●63年10月21日「YOKOHAMAジョーク」でレコードデビュー。ファーストアルバム『アプローズ』は3月21日にリリースされます。
●世界的に認められた主演映画『満月のくちづけ』は2月1日にビデオ発売。見のがしちゃった人はチェックしましょう！

「男の人になって、髪をのばして、それから」

——アルバムはどんなカンジに仕上がった？

「そうですね、この1枚を聴けば"深津絵里"がわかっていただけるんじゃないかと（笑）」

——"深津絵里"ってどんな人？

「えーっ、それは難しい」

——なかなかひと言では表現できない

「ハイ。ひと言でスパッと言うには、あと2倍くらい生きないと（笑）」

——曲調は？

「いろんなタイプがあります」

——どういう曲調の歌が好き？

「聴くのは、静かで落ち着くような曲が好きですね。中島みゆきサンとか」

——え!?　それは意外（笑）。

「よく言われます　ショートカットだし、ノリのいいのが好きそうに見えるらしくて」

——やっぱり、みゆきサンの詩なんか読んで、ジワーっとくるモノがある？

「いえ、まだそこまでは……。まだそんなに女性じゃないですからね(笑)」

——トートツだけど、神サマがやってきて"お願い事を3つ叶えましょう"って言ってくれたらどーする？

「えっ、来てくれるの？　会えるだけでうれしい(笑)。そうですね、男の人になってみたい。次に、髪の毛を腰くらいまでに伸ばしてもらって。たぶん自分では一生伸ばさないでしょうから、それから、自分が死んじゃったあとの様子を見てみたいですね。地球がどうなってるのかな、とか。でも、神サマと友だちになれたりしたら、もう最高なんだけどね(笑)」

★平成2年のおススメアイドル★ PART II

先月号に続いて、今月も、今年デビューのアイドルくんたちのうち、有望株を紹介しちゃおう。正統派のカワイイコあり、女の子バンドありと、バラエティに富んでいて、こりゃあ将来が楽しみってモノ。じ〜っとよく見て、どのコのファンになるか決めよう。もちろん、全員のファンになったっていい。

ひとクセありそな憎いヤツ
田中陽子

ホリプロさんの「THE　オーディション」でグランプリを受賞した田中陽子ちゃん。4月にポニーキャニオンさんから、デビューの予定です。ワクワク。

ホリプロさんつーと、最近は山瀬&イモリが代表するように、ただカワイイだけじゃなくて、けっこうひとクセふたクセありそ。この陽子ちゃんも、早くキャラクターをバンバン出して、インパクトありのアイドルくんになってほしいものです。



◀しつけがゆきとどいたお嬢さまってカンジ

山崎ハコでデビューします
裕木奈江

映画『曖・昧・Me』『ソウルミュージック　ラバーズ、オンリー』に出演。ひと足お先に女優として始動していた裕木奈江ちゃんが、待望の歌手デビュー！　2月21日にリリースされた「硝子のピノキオ」はなんと山崎ハコ作品なんですね。デビュー曲から山崎ハコとは、大胆不敵ってもんじゃありませんか。

好きな色はビリジアンっつう奈江ちゃん。個性ビンビン伝わってきそうだよね。



▲ビリジアンって、緑色の仲間らしいよ

女のコバンドニューフェイス登場！
Rosy Roxy Roller

プリプリの大ヒット以来、出るわ出るわの女のコバンド。けど、どれもプリプリの亜流ってカンジでつまらん。その点、このRosy Roxy Rollerは期待できる。なんたって、プリプリと同じ事務所ですから。同じダクションなら、単なるプリプリのマネッ子バンドのハズがありません。トリプルギターにツインボーカル。バンド構成を聞いただけで、サウンドのハードさがうかがえる。イエ〜イ！　ノリノリだぜっ！（古い）



▲ワイルドキャッツに負けるな！

モモクラ・第3代グランプリ誕生！
岡田由紀

第3回ミスモモコグランプリに輝いた岡田由紀ちゃんだ。ちょいとおとなしくなりかけてたモモクラだけに、久びさの晴れがましいニュースに心も踊る。るんるん。

由紀ちゃんは、5万8000人の応募者の中から選ばれたチャンピオン。5万8000人と言ったら、満員の東京ドームと、入れなかった人人を合わせて、その中でいちばんラブリーで将来性がある女のコってコトですよ。うーん、気が遠くなる。うさぎのような前歯がカワイイ。夏頃デビュー予定です。





▲応援にかけつけた桃子&知美先輩。優勝賞金の200万円は、全額貯金したそうです。しっかり者め

ナマでいこうぜ！

生稲晃子ちゃんの巻　♬あっこちゃーん あっこちゃーん ノリノリっ！♬



1月18日渋谷公会堂での生稲晃子ちゃんのライブです。今回は、なんといってもプログラムがよかったですね。オリジナルナンバーはもちろん、おニャン子時代の「ステージドア」、うしろ髪時代の「ご期待ください」という、ファンとしちゃ、だまっちゃいられない曲が飛び出して、寒さも忘れるホットなライブとなりました。

3月7日には新曲「日曜日はいらない」がリリース。この曲のテーマがなんと"不倫"。悪いけど私はカラオケで歌わせてもらいますからねっ！



◀『魔女』も歌っちゃった



◀映画ももうすぐ公開だ



◀『ヒントでピンと』見てる



◀声がつやっぽくなったよね



◀派手さもまた心地よし

ふるさとから始まる春のツアー
浅香唯

唯ちゃんは、ライブで見るのがいちばんだよねー。衣裳も派手だし、元気爆発だし。

待望の春の全国ツアーは3月17日にスタート。フツー、ツアーのスタートは東京と相場が決まってるけど唯ちゃんは今回、故郷宮崎からスタートさせます。故郷に錦を飾るんですね。いーなー、日本人っぽくて。

ニューアルバムだってドキドキだよ。『Nude Songs』ってタイトルだけで、もうウッシッシ。裸の唯ちゃんの歌が聴けるんですね。このアルバム中、4曲は唯ちゃん自身の作詞だよーん。



▲体にだけは気をつけて。パワフルなステージ、期待しとりまっせ

ファーストライブ、アルバム、ビデオ
CoCo

大騒ぎのCoCoのファーストコンサートでした。ribbonまで応援にきてくれちゃうしさ。

で、春休みには追加公演が3月21日から始まります。14日には、ファーストアルバムがリリースされるので、このアルバムからの曲が中心になるでしょう。

ビデオも出るよ。「WAIHA de Co Co」。ワイハといえばハワイです。アロハ。春はうれしさ満載のCoCoです。



▲ソロコーナーは、あづさちゃんの「オリビアを聴きながら」がよかったよ

セカンドシングルお待たせしました
山口弘美

『いけない女子高物語』でがんばってる山口弘美ちゃん。待望のセカンドシングル「愛し方を教えて」は2月28日に発売。あれ？ なんだか聞いたことのあるよーな曲……と思った人。それは、伊代ちゃんの「信じ方を教えて」のコトじゃありませんか？

巻頭撮影のときは、「このままでは高校を卒業できない」と笑ってたけど、その後どうなりましたでしょうか。だけど、もう就職先が決まってるからいいんですー、なんてサバサバしてた弘美ちゃん。すっかりファンになりました。



▲カラオケボックスできたえたノドを、思っきり聴かせてちょうだいっ！

春がきた　山の中にも　春がきた
山中すみか

春から中学3年生のすみかちゃん。受験の日々に苦しんで、あの持ち前のラブリーさが失われないかと心配です。「受験、イヤやわ〜」って言っててほしい。

3月1日に新曲「春　花ざかり」がリリース。これが、春らしくてるんるんらんらんな曲で、カオがにやけてしまいそう。21日にはセカンドアルバムも出ます。ファースト『元気してますか』は、全体的に秋っぽい曲が多かったわけだけど、今回はこっちの方も春らんまん。

春休みのお供はすみかちゃんで決まりだね！



▲3月11日16時から新宿NSビルの広場でイベントやってるよ

大忙しの最新情報　一挙公開
藤谷美紀

映画にかかりっきりで、ごぶさた気味だった美紀ちゃんだけど、最近またお会いできてうれしいよ。バイクに乗って携帯電話してるし、7枚目のシングル「BELIEVE IN MYSELF」は2月25日に発売。この曲は主演映画『のぞみ♡ウィッチイズ』の主題歌。映画の中では、いちばんのハイライトシーンで流れるそうで、なかなかドラマチックないい曲なんですよ。映画は3月17日から松竹系で公開。オマケに4月スタートの朝の連ドラ『凜凜と』にも出演。毎朝、美紀ちゃんのカオを見てから学校に行こう！



▲映画は坂上香織ちゃん主演『押忍!! 空手部』と同時上映だよ

New Disk
愛犬ポチのこれっぽっち

ナツメロカバーもここまできたっ！

国実百合ちゃんの4曲入りCD「北風と太陽」は、この春いちばんのオススメ盤です。4曲とも、ナツメロのカバーなんだけど、選曲がメチャ渋でっせ。吉永小百合さんの「寒い朝」をあの清らかな声で歌われちゃったら、もう言うことはございません。

サウンド面でも冒険。これまでの百合ちゃんナンバーは、すべて林哲司さんが手がけてたけど、今回は4曲とも山川恵津子さんがアレンジ担当。清水由貴子の「お元気ですか」なんて泣けちゃうね。



◀この他に「北風よ」「そばにいて下さい」を収録

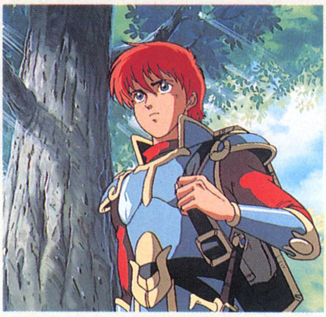


裏時空戦士
やまざき拓の

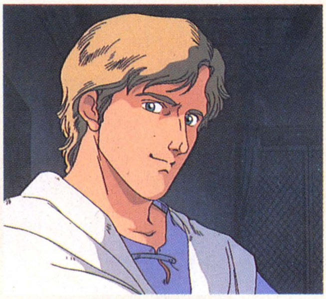
OVAシンドローム

行きつけのビデオショップで、ベータの一掃セールを行っていた。希少なベータソフトを扱っていた店だったのだが、やはり時代の波には勝てなかったらしい。しかたあんめー、TV録画があるさ……と自分を慰めるのであった。

イースII ハダルの章



▶勇者の旅は、第2段階に入った！



◀ゲームとは異なった部分が楽しい

全7巻にわたるシリーズの第2巻『ハダルの章』だ。序章から本編への突入である。

ミネアの街を出たアドルは、魔物たちとの戦いを交じえつつ、とある村落にたどり着く。しかしその村は廃墟と化しており、人影など見当るふしもなかった。落胆するアドル……。

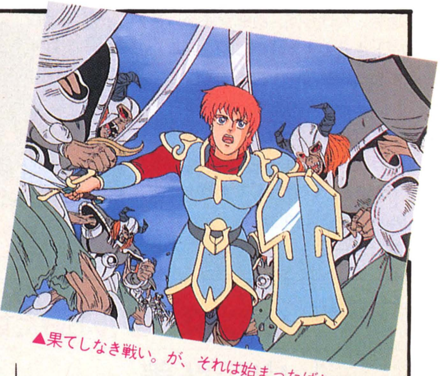
なんと彼はこの村がゼピック村だと思いこんでいたのだ。とはいっても、観る側にとっても「まさか⁉」と思わせるような運びになっているあたりが、じつに絶妙である（よく考えれば、ゼピック村が滅んでしまっては話が進まんのだ）。

そこへフラリと１人の男が現れる。彼こそ「ルタ＝ジェンマ」その人であった。ゲームではダームの塔内で出てきた人物だが、ＯＶＡではアドルをゼピック村へ導く案内役として登場する。

そして、ルタの話の中で『イース』におけるキーワードの１つ“銀”が出てくる。これはかつて「クレリア」と呼ばれていた金属で、イース文化の繁栄の象徴でもあったのだが、その魔力ゆえに魔物を産み出す元凶ともなった。滅ぼされた村に銀のカケラもなかったことを考えると、魔物と銀の結びつきがいっそう強いことが推測できる。まあ、このことは物語が進むにつれ、おいおい謎が明かされていくことだろう。

ルタの家で一夜を明かし、アドルはジェバの家へと出かける。このジェバがＯＶＡではかなり偏屈な人物として描かれており、アドルが訪れても、うさんくさい顔をする。「伝説の勇者」にはいいかげんうんざりした様子だ。

ジェバは「イースの書」(出ました！）について語り、そのうちの１冊、「サルモンの神殿」（そう、あの神殿だったのだ）にある書を取ってくるように言う。神殿をめざすアドルの前に立ちはだかるウヌガンの群れがすごい。まさに気持ち悪くなるほどの数だ。



▲果てしなき戦い。が、それは始まったばかりだ

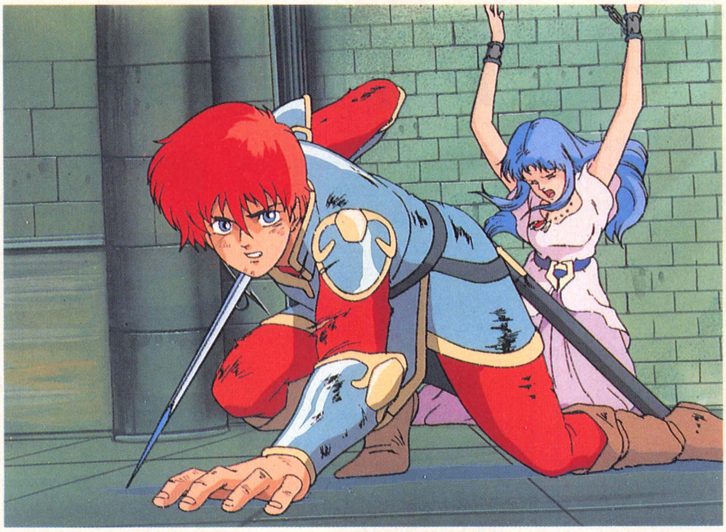


◀とにかく必見の一本なのだ

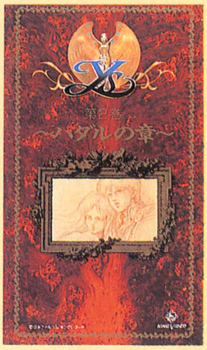
神殿にたどりつき、クリスタルと女神像の輝きに導かれ、奥へと進むアドル。そして、広間に囚われていた美少女・フィーナ。その眼前で巨大ムカデ・ニグティルガーとの死闘が始まる。

ゲームとはいささかシチュエーションが変わっているが、それも演出としてはミゴトなもので、基本世界がしっかりしているから、イメージの崩れることはない。次も期待だ。

●さて、『イースII』の発売を記念して、作品で使われたセルをプレゼント。ドラゴンジムへの感想を書いて本誌イース・セル係まで応募されたし。20名の読者に当るっ!!

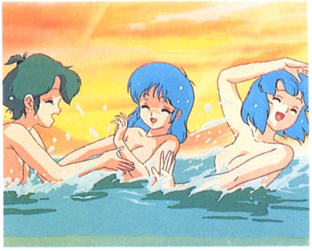


◀なかなかカッコ良く決まっている。こういう決めポーズみたいなものが、アニメならではの魅力だ。キャラクターに感情移入ができる



●『イース 第2巻〜ハダルの章〜』25分 キングレコード 4500円（税込）声の出演／草尾毅、土井美加、富山敬、鵜飼るみ子、他

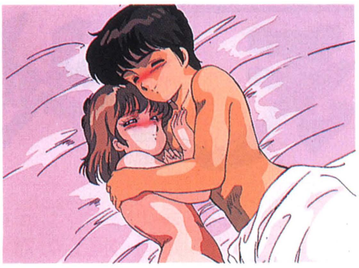
スーパーリアル麻雀 & 亜麻木硅スペシャル



◀女の子３人の水浴び。男としちゃ、どこかホンワカする



▲さ〜て、これからどうなるのか？ 当然、期待ちゃうよなー



▲そう、こーなるワケよ。だから色モノはいい

おー、じつにひさびさの色モノソフトの登場だ（何を喜んでんだかなー）。

まず最初は『スーパーリアル麻雀／ミキ・カスミ・ショーコのはじめまして♡』だ。これはゲーセン麻雀『スーパーリアル麻雀ＰⅡ／ＰⅢ』に登場する、３人の女のコのプロモーションビデオである。本家のゲームはプレイしたことのある人ならご存じと思うが、とてつもなく強い！　これに泣かされた男性諸君も多いことだろう。――まあそれはさておき、



▲ゲームに出てくる女の子で、プロモビデオができちまうなんて、時代っていうのかねー



●『スーパーリアル麻雀』 30分 ポリスター 5800円（税込）

３人のキャラはそれぞれ別のスタッフが担当しているようで、絵柄がちがう。誰が好みかは皆さんしだいというワケかな。

サービスシーンも盛りだくさんで、とくにショーコなんかはスッポンポンの場面も!?　３人の中ではいちばん大胆か。

オマケのデフォルメ版は個人的に、もっと入れてほしかったところである。

さてさてもう１本、『亜麻木硅スペシャル　チェリーなゆううつ』だ。

３回目のデートに出かけた智美と真彦は、ドサクサにまぎれてラブホテルへ。お互いに初めてのため、緊張しっぱなしで失敗に終わってしまう。

友達の恵利子に相談した智美は、「その道の権威」夏美センパイのもとへ……。一方の真彦は「参考書」を片手に猛勉強。

お互いにノウハウを学んだ２人は、再度デートへ♡　というワケ。

初体験の思春期の青少年の心理をコミカルに描いた感じの１本。智美と夏美センパイのカラミこそあるが、「ちょっとアブナそー」なレベルだ。

――雑誌にたとえるなら、前者は少年誌、後者は青年誌の感覚だろう。ライトで明るい“Ｈ”なので、過剰な期待をするより、普通の感覚で観てもらいたいね（ちなみにどちらも18禁ではアリマセン）。



●『亜麻木硅スペシャル　チェリーなゆううつ』 30分 創映新社 10094円（税込）

アニメーションビデオ月間ベスト10

1位	魔女の宅急便	徳間書店
2位	眠れる森の美女（日本語吹き替え版）	ディズニー
3位	鎧伝サムライトルーパー　輝煌帝伝説VOL.4	DSG
4位	機動警察パトレイバー　（劇場版）	バンダイ
5位	天空戦記シュラト　天空界メモリアルズ　VOL.2	バンダイ
6位	天空戦記シュラト　天空界メモリアルズ　VOL.1	バンダイ
7位	メガゾーン23Ⅲ　解放の日	ビクター
8位	アッセンブル・インサート（前編）	東北新社
9位	眠れる森の美女（バイリンガル版）	ディズニー
10位	ミッキーのクリスマスキャロル（日本語吹き替え版）	ディズニー

１月１日〜31日・オリコン調査

緊急情報

ついに登場。実相寺版『ウルトラQ』!!

先月号の『ナメてかかれ！』で実相寺監督が書いたように、あの伝説的ＳＦＴＶドラマ『ウルトラQ』が、この春、劇場用映画としてリメイクされる。内容e.t.cについては『ナメて』を読んでもらうのが一番だ。ここでは、気になるキャスティングをお伝えしよう。



▲怪事件に挑む主人公３人組だ

まず怪事件に立ち向かう主人公の万城目淳には、『シルバー仮面』の春日光二役で特撮ファンにもおなじみの柴俊夫。今回の万城目はパイロット兼ＳＦ作家ではなく、ＴＶのディレクターという設定だ。万城目の永遠の助手、一平（今度も苗字は不明か？）はＡＤで、扮するのは風見しんご。そしてヒロイン江戸川由利子は、荻野目慶子が演じる。また、ＴＶシリーズで



▲久びさのウルトラ怪獣・羅羅

はなんでも知ってた怪老人・一の谷博士はぐ〜んと若返って、中山仁が担当する。

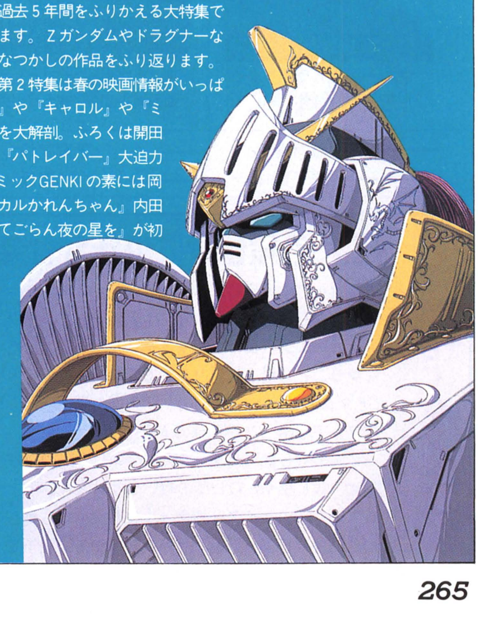
公開は４月14日。全国松竹系で。

Newtype 攻略日誌㊶

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

創刊５周年を迎えたニュータイプは、皆々様に感謝しつつ過去５年間をふりかえる大特集で４月号を飾ります。Ｚガンダムやドラグナーなどなど、今やなつかしの作品をふり返ります。アーンド巻頭第２特集は春の映画情報がいっぱい！『アビス』や『キャロル』や『ミクロキッズ』を大解剖。ふろくは開田裕治描き下し『パトレイバー』大迫力ポスター。コミックGENKIの素には岡崎武士『リリカルかれんちゃん』内田順久『見上げてごらん夜の星を』が初登場だあっ!!

月刊ＮＥＷＴＹＰＥ４月特大号（特別定価４９０円・税込）コミックＧＥＮＫＩの素がついて好評発売中!!



天と地と 上杉謙信VS.武田信玄 ライバル対決の構図

男が男として生きた戦国時代。その生涯、12年にわたり戦い続けた2人の男、謙信と信玄の対決は、壮大な男のロマンを感じさせる。6月23日の全国公開を前に、オール・アバウト『天と地と』の先取り情報を紹介！

──'90年6月23日全国東映洋画系ロードショー──

CHALACTOR

乱世に、ほぼ時を同じくして生まれた2人の巨人。越後の長尾景虎（のちの上杉謙信）。甲斐の武田晴信（のちの武田信玄）。"天下を取る"という目的を同じくした、この2人の国主は、越後と甲斐の中間に位置する信濃の川中島で戦った。有名な"川中島の合戦"である。この戦いは、なんと12年間の間に5回行われたがついに決着がつかなかったという。2人が宿命のライバルと呼ばれる由縁だ。最も激しかった永禄4年の戦いでは上杉軍3470名、武田軍4630名の戦死者を出したという。

信玄は天下取りの夢を果たせず、天正元年53歳で、謙信は天正6年49歳で逝去している。



武田信玄

甲斐国主。鉱山開発にも優れた手腕を発揮、風林火山に象徴される巧みな戦術で領土を拡大／津川雅彦



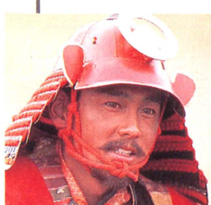
上杉謙信

"毘"を旗印にした見事な戦いぶりから毘沙門天の化身と恐れられた／榎木孝明



八重

信玄の側室。女武者姿で、常に行動を共に／財前直見



太郎義信

信玄の長男。父と不和になり30歳で自害／野村宏伸



勅使

景虎の官位叙任の綸旨を詠む／風間杜夫



宇佐美定行

謙信の学問の師であり、知恵袋として多大な影響を／渡瀬恒彦



乃美

宇佐美定行の娘。密かに謙信を慕っている／浅野温子



高坂弾正

信玄から大きな信頼をよせられる知将／沖田浩之



飯富虎昌

甲斐の猛虎と恐れられた、武田軍の武将／室田日出男



山本勘介

信玄の片腕ともいわれる武将。文武両道に通じていたという／夏八木勲

敵対関係	恋愛関係
親子関係	主従関係

鬼小島弥太郎	直江実綱
奈弥辰蔵	大熊朝秀
曽根平兵衛	北条高広
戸倉与八郎	柿崎景家
秋山源蔵	村上義清

MOVIECOLUMNI

2人の殺し屋に少年が仕掛けた罠は……『ジャッカー』

マフィアの抗争殺人事件を目撃した少年の元へ2人の殺し屋がやって来る。1人は冷酷非情なプロ、コーエン（ロイ・シャイダー）。もう1人は血を見ることを最上の喜びとする異常殺人鬼テイト（アダム・ボールドウィン）。2人は少年を誘拐。マフィア組織へと1000kmのドライブが始まる。

2人の殺し屋に対決を挑んだ少年。3人の心理戦は、殺し屋vs.殺し屋の戦いへとエスカレートしていく。シャイダーのクールな悪役ぶりも見もの。／3月17日より新宿シネパトスほかで公開予定。



▲冷酷なヒットマン(R・シャイダー・左)と、野獣のような殺人鬼(A・ボールドウィン)コンビ



▲何度も逃走を試みる少年と殺し屋たちとの心理戦がスリリング。バイオレンスシーンも大迫力だ

STORY

2人の対立は理想主義と現実主義との戦いだった

足利家の衰退から戦国時代へ

強大な権力を誇る足利将軍家が衰退。天下は乱れ、子が父を、弟が兄を、家臣が主を倒す下剋上の戦国時代が到来した。この乱世に越後に誕生した長尾景虎は、武将・宇佐美定行の強いすすめで、兄の晴景を討ち越後の守護代となる。



◀謙信に宇佐美は兄を討ち天下を取れと

戦さに強く、民衆の人望も厚い景虎に越後を統一させ、いずれは天下を取らせたいというのが宇佐美の宿願だった。が、敵といえども女・子供に刃を向けられない景虎。その優しさが宇佐美の心痛の種でもあった。



◀互いに魅かれ合う謙信と乃美だが、2人は結ばれない。謙信は生涯、独身を通した

同じ頃、甲斐の国（今の山梨）には、武田晴信がいた。実の父を駿河に追いやった晴信は、甲斐の国主として君臨していた。



◀銃より武術を好む謙信

信玄が信濃の国を侵略

“戦というものは、武術にすぐれた者が、命をかけてその力を競ってこそ本物”という信念を持つ景虎は銃を好まぬ人間であった。常に正義の戦いを求める、理想主義者なのだ。



▲ついに越後の守護代と認められる

◀越後の戦闘集団

それにくらべ現実主義者の晴信。守りの戦さから、攻めの戦さに転じた晴信は信濃の国を狙っていた。

初陣から負けを知らぬ景虎。正義に燃える気性は、家臣たちの信望を集めていたが、宇佐美はそんな景虎が歯がゆい。秘かに景虎に思いをよせる宇佐美の娘・乃美も父の心中を案じていた。



◀黒で統一した越後軍団

▶武田騎馬軍団は赤一色で

長尾景虎から上杉謙信へ

謀反人、昭田常陸介の妻子を手にかけた後悔から、景虎は出奔。越後の国は乱れる。「弱い。心がひ弱い」と嘆く宇佐美。彼はついに景虎を裏切る決心をし、対戦の日を迎える。景虎の刃に倒れた宇佐美は自らの命をもって、戦いがどれほど非情なものであるのかを教えようとしたのだった。



▲▶カナダでロケした、川中島の合戦シーンは、大迫力

その頃、着々と美濃の国へ侵略をする武田勢の姿があった。川中島に城を構えた武田軍に対し、景虎は激しい怒りに燃える。名を上杉謙信と変えた景虎は川中島をめざして出陣。途中、乃美の他界を聞き、髪をバッサリ切り落とすのだった。



▲武田軍を指揮する信玄と飯富虎昌



▲謙信参上。甲冑の重さは15kg！

ついに川中島合戦へ

川中島の陣所で、今や遅しと、越後勢を待つ信玄。だが、ピクリとも動かぬ越後勢。しびれをきらす信玄の前に、自ら白馬にまたがり本陣に一直線に向ってくる謙信の姿があった。迎える信玄。２人の刃が火花をあげて噛み合う！



▲クライマックス。謙信が信玄を

プレゼントⅠ

６月23日に、全国東映洋画系でロードショーされる『天と地と』。この超大作の前売券を、50組100名様にプレゼント。つまり、幸運な人は応募すると、２枚の券が手に入るというわけだ。友達と行くもよし。ＧＦと行くもよし。また、１人で２度行くもよし。本誌「天と地と」係まで。

プレゼントⅡ

前売券のプレゼントだけでも豪華なのに、今月は『天と地と』の腕時計（写真右）まで当る。こりゃまたすごい。というわけで、希望者は本誌「天と地とウォッチ係」まで応募せよ。こいつをつけて『天と地と』を見に行けば、まわりの連中への優越感に浸れるぞ。20名に当る!!



MOVIE COLUMN Ⅱ

アパルトヘイトを題材にした問題作『白く渇いた季節』

南アフリカの白人教師ベン（ドナルド・サザーランド）は庭師の息子の死をきっかけに、アパルトヘイトに疑問を抱き始める。黒人であるがために、警察で殺された息子を思う父の気持。それは白人である自分となんら変わりのないものだからだ。裁判を申し立てるベンの前に警察の手がのび、彼の家族も危険にさらされるようになるが…

黒人女性監督ユーザン・パルシーが、重いテーマを美しく淡々とした映像でとらえている。／3月上旬より、スバル座ほかで公開予定。



▲１人の人間として親としてアパルトヘイト問題に立ち向う教師ベン。Ｄ・サザーランドが大熱演



久びさに顔を見せたＭ・ブランドは弁護士マッケンジー役。出番は短いが、その存在感はさすが

BANANAのおのぼりさんツアー

さて、今月からスタートしましたBANANA3人娘の“おのぼりさんツアー”。沖縄っ子の3人を、東京のあちこちにひっぱりまわして、めいっぱい楽しませてあげようってオイシー企画だ！



第1回目から攻撃的にGo! アナタのハート狙い撃ち



▲度胸満点のひさのちゃん。白いセーターが目立ってエジキになったけど得点は1190点とこ立派！



▲怖がり屋のみどりちゃんも、最後には楽しんでました。得点は990。編集のE氏はナント790点



▲上手な人にくっついて要領よく動きまわってた1100点のほりちん。意外と攻撃的なタイプだ

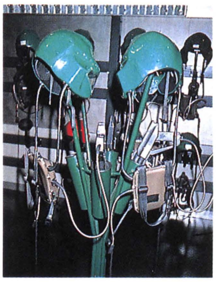
第1回目を飾るのは、南町田の「フォトンα（アルファ）ベース」。コレは、知ってて損ナシのスポットですよ。ま、簡単に説明するならば“最新のハイテクを駆使した全く新しいスポーツ”ってコトなんだけど、いやはやまったく論より証拠。いざやってみなきゃ、このおもしろさはわかんないよ。

ゲームは、2チームに分かれたプレイヤーが光線銃で撃ち合い（ターゲットは、ヘルメットと胸のコントローラーだ）、個人とチームとしての得点を競いあうしくみ。

フィールドの中は、けっこう薄暗いうえに、光と煙は立ちのぼるし、電子音はピュンピュン、オマケに立体迷路で大変なさわぎである。

ひさのちゃんは、説明を聞いただけで、ワクワクしちゃって、早くやりたそ。ほりちんは、暗さにビビッて「オバケが出そう」とミョーな心配をしてる。傑作なのが、みどりちゃん。「アレ、撃たれると痛いんですか？」だもの。「すっげー痛いよ」と冗談を言ったら、シンミョーなカオになっちゃったので「ウソだってば」と教えてあげたのに「本当のコトを教えてください」とつめよられてしまいました。

BANANAチーム対コンプチームで対戦したのですが、先ほどまでのビビリはどこへやら、なぜかBANANAチームの圧勝でした。1回やってみて、すっかり味をしめた我々は、仕事も忘れて、再度挑戦。やっぱりBANANAの勝ち。ギャル3人に負けて、情けないったらありゃしない。



◀ヘルメット、フェザー銃、パワーパックにコントロールポット……こりゃ重い



◀年末の大掃除をするおっかさんではありません



◀ゲーム終了後に得点が表示される。これは第2回目

今月のおみやげ



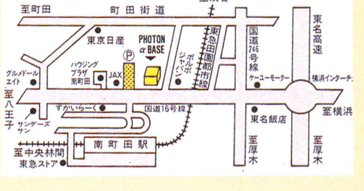
BANANAさんからのおみやげは、フォトン特製のTシャツ（ありがたくもサイン入り）とボールペンを各1名様に。コンプティーク編集部「おのぼりさんツアー」係までハガキで。希望商品名とキミの知ってる、おのぼりさん向けの名所も書いてくれるとうれしいです。採用された人は、一緒に連れて行ってあげるかもしれないよ。新連載、応援よろしくっ!!

お世話になった「フォトン」さんから、読者さまへのプレゼントは、永久会員証とゲームチケットを10名様に。〒107港区赤坂3−3−3フォトンシステム「フォトンプレゼントコンプ」係

撮影／江尻宏明

DATA

「フォトンαベース」 東京都町田市鶴間677の4 ☎0427·99·3466 （電車）田園都市線南町田駅より徒歩5分 （車）東名横浜インターより16号線を八王子方面へ約5分 火〜金曜・13時〜23時 土・日・祝日・10時〜23時 月休



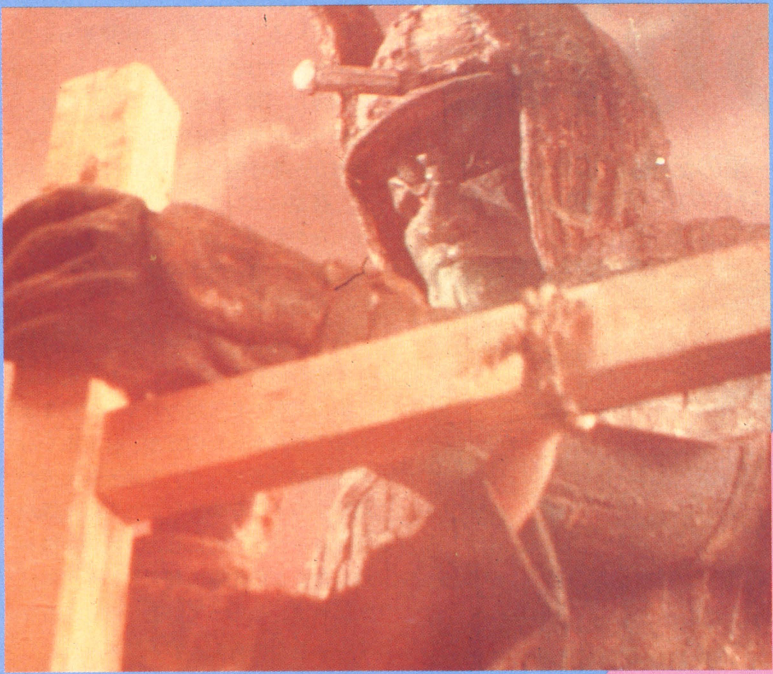
空想科学博物館

VOL.5

きしかわおさむ

ツクダホビーから『海底科学作戦』のフライングサブと『インベーダー』のUFOのプラモが再販された。両方とも持ってなかったのでウレシイ♡

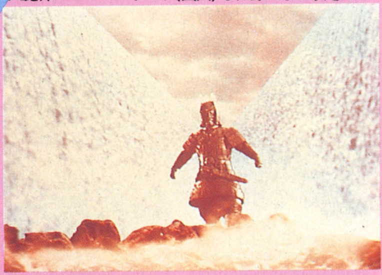
■ＬＤで甦る和製ファンタジーの名作『大魔神』



▲第１作は昭和41年に、『大怪獣決闘　ガメラ対バルゴン』と２本立てで公開された。大映は、東宝のように本編と特撮の２班体制ではなく、両方のスタッフが一体化して撮影を行っていた。それゆえリアルな映像をうみだしていたのである。また、京都撮影所でも特撮ができたため、重量級の特撮映画２本同時公開が可能だったわけである。これは、特撮のすべてを円谷英二にまかせていた東宝では、できぬことであった



▲当初は３月25日発売だったのだが、４月25日に延期になった。タイトルは『大魔神全集』定価24,720円（税込）発売は大映、販売はパイオニアＬＤＣ社。予約限定盤ではないので、店頭で実物を確かめてみるのもいいだろう。大魔神のブループリント（図面）も付録になる予定だ



▲１作目は〝土〟、２作目は〝水と火〟、３作目は〝雪〟と、毎回特撮のモチーフを変えているのも、このシリーズの意欲的なところだ。また、ブルーバックも素晴しい

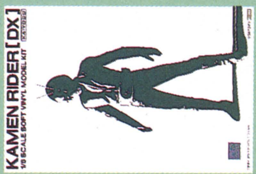
正月に公開された『ZIPANG』は、日本映画久びさの伝奇ファンタジーだった。ファンタジーというと、妖精や魔法が出てくるいわゆる中世風（というかRPG風）のモノをイメージしやすいが、決してそうではない。確かに『ZIPANG』のように、剣と未知の国が登場するものなら、いかにもファンタジーのようだが、あの作品は日本独特の伝奇映画（『里見八犬伝』や『魔界転生』などの映画もそうだ）の流れをくむものであり、決して西洋風をジャパナイズしたものではない……。と前置が長くなってしまったけれど、その日本ファンタジー映画屈指の傑作『大魔神』シリーズが、LDとなって甦る。仕様は３枚組１セットで、特撮研究家池田憲章氏による詳しいブックレット付だ。３枚組というのは第１作『大魔神』から『大魔神怒る』『大魔神逆襲』の全３作をセットにしているからで、このLDが１セットあれば、それで大魔神のすべてが手に入れられるのだ（しかも、初のシネスコ全長版だ）。時代劇の伝統を誇る大映京都撮影所が産む重厚な人間ドラマと、大胆な特撮をみごとに融合させたこのシリーズは、伝説の武神像が甦って悪を滅ぼすという単純な物語ながら見ごたえは十分。東宝や円谷、東映とはひと味違うリアルな大映特撮を楽しむには、絶好のチャンスといえる。西洋風のファンタジーもいいけれど、たまには日本の土着性の強いファンタジーも新鮮。未見の人にぜひ観てもらいたい作品と自信を持って言い切れる秀作なのだ。

3D エキスプレス



『仮面ライダー』シリーズは根強い人気を持つガレージキットの定番アイテムだ。そのライダー商品の新製品が海洋堂の「仮面ライダー１号ＤＸ」だ。ソフトビニール製のこのキットの特徴は、顔のパーツが２種ついているという点だ。ひとつはライダーのマスクだが、もうひとつは藤岡弘の顔、つまり本郷猛の顔なのだ。価格は2200円だ（税抜）。

今月は、このキットを５名の方にプレゼント。応募先は本誌編集部「3D・本郷猛変身可能係」まで。４月６日消印まで、有効だ。



イキなカントク 實相寺昭雄の



ナメてかかれ!

『ウルトラQ THE MOVIE～星の伝説』は撮影絶好調!! 松竹系の公開をしばし待て!! 久びさの正統派四ッ足怪獣・薙羅(なぎら)の大暴れシーンが見ものだぞ!!



イラスト／塩見正一

怪獣を世に送り出すとき

いま作っている『ウルトラQ、星の伝説』の怪獣は“薙羅”（なぎら）と言う。漢字で書かれる怪獣は珍らしかろう、と円谷粲プロデューサーとも話し合って命名したものだ。

この“薙羅”のデザインは池谷仙克くんだが、形が決まるまでに、結構時間がかかった。要するに、私も怪獣ものをやるのが久しぶりだし、池谷くんと怪獣デザインの打合せをやるのも円谷以来二十年ぶりだし、お互いに意が余って、かたちがまとまらなかったのだ。

勿論、池谷くんとは『帝都物語』のときに、数々のクリーチャーや、阿修羅の化身などで異形のデザインの打合せはやっているが、怪獣となると、本当に久しぶりだったからだ。

「本格的な奴を登場させたいね」

ということから出発したのだが、今回の脚本で要求される怪獣は、地霊のように実体のないものだから、放射能で、ある動物の細胞が突然変異をきたした、というわけにはいかない。

四つん這いがいいか、後足で仁王立ちになったときに見栄えのあるかたちにするか、という論議からはじまって、何枚もデザインを起してもらった。

結局、基本は二本足、何処かにレッドキング風の味付けを加えて、頭には角が生えているという線で落着いたのだが、世間に受け容れてもらえるかどうか、心配である。うまく怪獣の一族として認知されれば、うれしいのだが。

角を生やした、ということにはスタッフ間でも異論があったが、古代の壁画にある異形を模したので、そういう具合になった。佐々木守さんの台本が、地球に先住した古代の祭祀を守りつづける宇宙人の話なので、怪獣にも何処か古代色が欲しかったのだ。“薙羅”という名の由来も、自然と共生する心から来ている。“薙羅”は開発で、先住宇宙人の暮しがおびやかされそうになると、出現する怪獣の亡霊だ。

“なぎ”には水葱（なぎ）つまり水のある所に生えるみずあおいの意と、凪つまり風波がおだやかなことの意がかかっている。もっとも、出現するときは時化だけれど。

語尾に“羅”（ら）をつけたのは、矢張りこれまでの経験から、ラのつく怪獣が一番怪獣らしいという判断からだ。語尾はゴンでもガでもドンでも良かったのだが、ラに落着いた。そこには、多少本格怪獣の系譜に入れたいという願望がある。

あと、今回の『ウルトラQ』に登場する異形は宇宙人だが、これは遮光器土偶の変型として現われる。そのままの姿でも良かったのだが、林海象くんの大活劇『ジパング』で遮光器土偶が活躍するそうなので、こちらは土偶から変身させることにした。古代紋様を残したまま最先端の超合金のイメエジが出れば、と思っている。言う迄もなく、これも池谷くんのデザインだ。

この宇宙人には、まだ名前をつけていない。いま思案しているところで、これから特撮の現場などで実体のうごきを見てから命名しようと思っている。

もうひとつの作り物は、ラストで宇宙へ旅立つ先住人たちの乗るロケットで、この形についても議論は百出した。何せ、いろんな形態のロケットがスクリーンやブラウン管を賑わしている御時世だから、はじめは何々風にならぬよう、などと消去法で考えていたのだが、結局古代の銅鐸のイメエジを採用することにした。まあ、やや銅鐸を縦にひき伸したようなシルエット、と思って頂ければいい。

こういった作り物を、特技監督の大木くんがどう捌いてくれるかもたのしみだが、新作のなかった『ウルトラ』の路線を再生させられるかどうか、不安でもある。現場ではたのしいのだが、結果としてそれが伝わらなければ何にもならないからだ。

以前もそうだったが、形を決めて、怪獣などを世に送り出すときは、子供の学芸会を見る保護者のように胸がドキドキするものだ。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGOILLUST/YUTAKA KONDOH

小川範子のおすこちゃ日記

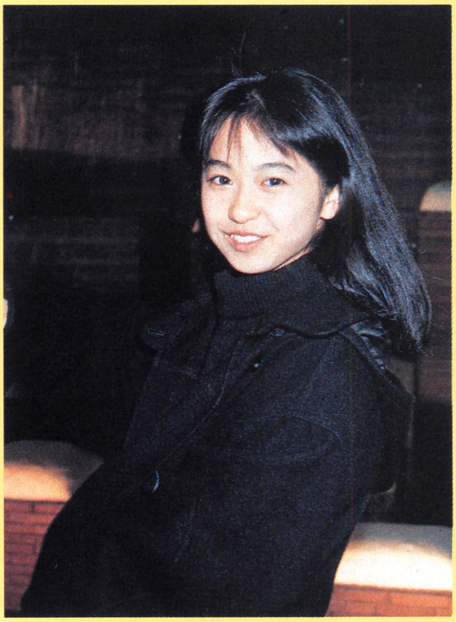
NORIKO OGAWA





▲先日はバーゲンに出かけたそうです。すっかり散財してしまったらしいですよ

耳までまっかにしてレコーディングした新曲の出来は



東京にも雪が降りました。寒さはもう全然平気なんですけど、雪は大変ですね。歩けませんから。きのう、学校に行くとき、あわてて昔のブーツをひっぱり出して出かけたんです。ところが、そのブーツの裏が平らでツルツルで、すべるのなんの。駅の階段で、ずっと手すりにつかまってるものだから、通りすがりの人がジロジロ見るし、学校ではみんなにあきれられるし……。カッコ悪いですよね。

最近はドラマがいろいろ入ってます。今日は『閨閥』というドラマの撮影。人間って不思議だなーって思うんだけど、このドラマのスタッフの方が、ちょうど1年前の『代議士の妻たちII』とほとんど同じ。私の役柄も、意地悪なお嬢サマっていうんですか？　なかなかクセのある女のコで、お父さんをいじめてます。桜田淳子さんともご一緒なんですよ。

3月17日には新曲「ひとみしり Angel〜天使たちのLesson〜」がリリースされるんだけど、これが自分で言うのもなんですけど、すごくいい曲で。レコーディングのときなんて、リキが入りすぎて、耳までまっ赤になってしまったほど。この曲、いい曲だけど、地味なんですね。1度聴いただけでは良さがわからないのかもしれない。B面の方が派手なので、「こっちをA面にした方がいいんじゃない？」って言う方もいるんだけど、くり返し聴いていただければ、絶対に良さが伝わると思うんですね。楠瀬誠志郎さんの曲で、楠瀬さんご自身も、タイトルと詩の一部を変えてリリースするそうです。「セーラー服と機関銃」と「夢の途中」みたいな関係で。楠瀬さんと私はまったくタイプがちがうので、私は私なりに"小川範子の世界"を作りたいと思ってます。本当にいい曲ですよ。

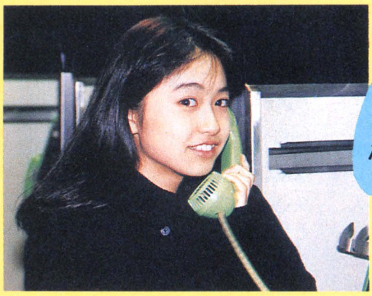
それからですね、3月28日にベストアルバム『吟遊少女』が出ることが決定しました。シングル8曲と詩の朗読が2つ入る予定。なぜかレコードづいている私。

3月に入ったら『はぐれ刑事純情派III』のロケでオーストラリアに。春休みにはアルバムのレコーディングと写真集の撮影をかねてフランスに行ってきます。フランスには、ずっと以前からあこがれてたので楽しみ。またこのコーナーで、おみやげ話をお知らせしますね。

学校も相変わらず楽しくて仕方ありません。3学期は1度も欠席してないんですよ。その点は、麻生さんにすっかり無理を言っちゃってます。外部の方には、けっこうヒンシュクかってたみたいだけど、最近は皆さんそういうふうに思ってくれてるようです。小川範子は学校が第一です。最近は、社会の先生が注目されてるんです。おもしろくて、ちょっとプッツンで、間の抜け方が私に似てて。授業中にボーッとしてると、先生のヘンな位置に目がいっちゃう。それで、何かチャックがヘンだな、でもああいう作りなのかしらって思ってたんです。で、2回目もそう。3回目にとうとう友だちに言ったら、そのコが「チャック開いてます」って叫んだんですけど、そのときの先生のはじらい方がすごくいいんですよ。いやー3回ともちがうズボンだったんですけどね。これまでもチャックが開いてたってコトは、私の胸に秘めておきました。2年生になっても、めいっぱい楽しみたいな。



◀恐怖の"チェーン切れる事件"を高速で体験



読者通信

ドトーのドラマ攻撃だーっ！

レコードのリリース予定は、範ちゃんにおまかせしといてドラマの方を。『春雷の目撃者』（ＴＸ）『閨閥』（ＴＢＳ）『先公』（仮・ＴＢＳ）はそれぞれ単発モノで、春に放映予定。チェックをしっかりね。『はぐれ刑事純情派III』は水曜21時、4月からスタートです。仏レコーディングのアルバムは、夏に発売予定です。バイオリンの方も順調で、夏までに1曲ひけるようにがんばってるとか。

雪ん子範ちゃんの生写真がほしい人は範ちゃんへのホットなレターをコンプ編集部「春はあけぼの　範ちゃん」係まで。今月のラッキー野郎は高橋肇、中島圭子、山本誠治、白倉歓也、日高俊也の5人。なんたる幸運!!

撮影／江尻宏明

DRAMA



『美少女仮面ポワトリン』に出演中の花島優子ちゃんの素顔は？

『美少女仮面ポワトリン』の村上ユウコ役で出演中の花島優子ちゃんは乙女塾3期生として2月に歌手デビューも果しているのだ。そんな優子ちゃんにドラマ収録のエピソードなどを話してもらったぞ



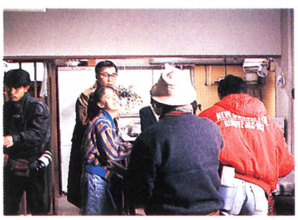
◀村上ユウコは、神様から授かった超能力でポワトリンに変身、悪党をやっつけるのだ



◀『ポワトリン』は日曜朝9時〜9時30分、CX系で放映中



◀優子ちゃんに「ここで変身してみせて」ってお願いしたけど昼休みだったので変身してくれなかった



◀監督（帽子の人）の指導を聞く出演者。なごやかな雰囲気



◀撮影の合間にも熱心にセリフの確認をする優子ちゃん



◀「共演の人はやさしい人ばかりなんです」の図（笑）

撮影の日ってのは朝早いんですよ。7時集合だと4時半には起きて出かけるんです。外なんかまだまっ暗だけど"これも仕事のためヨ！"とか自分にいいきかせて（笑）、頑張ってます。で、最近、ポワトリンを知ってる人が増えてきたみたいで、町を歩いてると小さい子とかに「あ、ポワトリンだ」とか言われるんです。この前も小2ぐらいの女の子がふたり、私を見ながら「ねえ、あれってポワトリンだよね？」って友達の子とチェックいれてたんで、手をふってあげたの。そしたらふたりとも照れながら逃げてっちゃったけど、こういうコトってホント嬉しいですね。

小さい頃の私のTVヒーローと言えばやっぱり「ウルトラマン」とか「マジンガーZ」とか。でも、まさか大きくなって本当にヒロインを演じるとは……。あと、アニメも大好きで、結構最近だけど、『聖闘士（セイント）・星矢（セイヤ）』とかに思いっきりハマってました。自分でもよく本格的にマンガとか描いてたんで、中学校の頃とか、真剣にマンガ家になろうと思ってたこともありましたけど、2月には『悲しみに一番近い場所』で歌手としてもデビューしたので、今は歌手と女優を両立させて頑張ってマス。歌も演技もまだまだ練習しなきゃいけないな、って感じですけど、コンプティークの読者の皆さん、末永く応援してください。それと最後にひと言……。「ぜひレコード買ってくださいネ♡（笑）。



◀優子ちゃんからのプレゼント。1等はサイン&ポワトリングッズで1名、2等はサインのみで2名。希望者は花島優子係まで

これがデビュー曲だ→

▶優子ちゃんのデビュー曲「悲しみに一番近い島」（ポニーキャニオン）は番組のエンディングテーマにもなってるのだ！



VIDEO

地球防衛少女イコちゃん、3度目の出撃



▲とりあえず何かを指差す監督。LTDTの制服がよく似合う未亜ちゃん。竹中氏はよく見ると、花束を持っている

タイトルは『地球防衛少女イコちゃん3—大江戸大決戦—』。値段は7800円（予価）。監督は河崎実。バンダイより5月に発売予定。

そう、あの『イコちゃん』シリーズの第3弾が、ついに製作発表の運びとなった。さる2月7日、東京・府中市の大映スタジオで行われたのだ。当日は河崎監督を初め、主な出演者が出席した。

主演は『2』に引き続いて増田未亜ちゃん。今月号の表紙の女の子だ。また、竹中直人氏やJAGUAR氏といった面々も『2』同様、出演している。『1』に出ていた中山昭二氏もカムバック。さらに土屋嘉男氏、京本政樹氏、矢追純一氏といったBN（ビッグネーム）も顔を見せる。むむむ、豪華!! さらに、あの『キカイダー』の伴直弥氏も登場。ぐぐぐ、マニアック!! こいつは完成が待ち遠しいってもんだ。河崎監督、早く完成させてっ!!



◀主要人物勢ぞろい。土屋氏の"水野"役は、これで3度目だ

撮影／江尻宏明

BOOK

やっぱりゴジラは偉大なのだな　その2



▲一峰大二「ゴジラ再び　地球防衛大決戦」より。ゴジラが宇宙怪獣たちと激突！



◀加藤礼次朗（原作／実相寺昭雄）「小さなゴジラ」より。河崎監督とおぼしき人物が登場する

先月号に引き続き、ゴジラ関係の出版物を紹介しよう。『THE　ゴジラCOMIC』。“僕らは、こんなゴジラが見たかった という副題が示すとおり、麻宮騎亜、安永航一郎、破裏拳竜、一峰大二etc.といった顔ぶれが、思い思いのゴジラCOMICを描いているのだ。また、原作者として実相寺昭雄、河崎実といった本誌読者におなじみの２人も参加している。

内容は正統派の怪獣COMICあり、パロディあり、４コマありで、なかなか多彩。となると怪獣映画のさまざまなタブーに触れた作品もあるのだが、さすが東宝さん太っ腹！　笑って（かどーか知らないが）許してくれたようだ。ま、それだけゴジラが日本人に浸透したキャラだということだろう。



◀『THE　ゴジラCOMIC』　JICC出版局　980円（税込）

MOVIE

神話の時代をわたるバイキング!!



◀海をわたる英雄たち。彼らに待っている運命はいったい…⁉



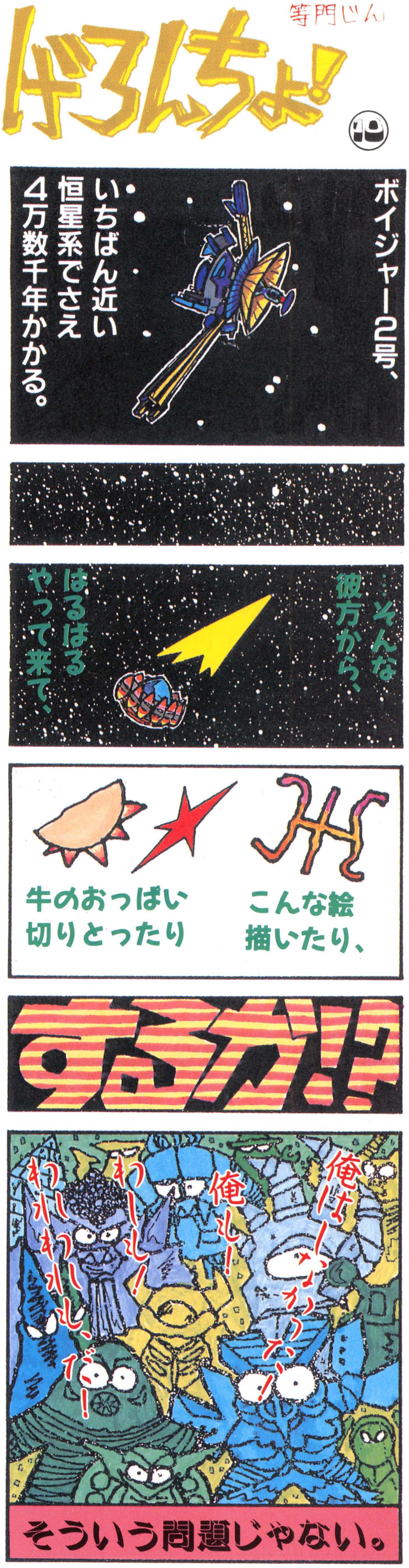
▼勇者の冒険に美少女がからむのは、洋の東西を問わず常識だっ

日本のゲームブームを反映してか、最近はいわゆる“剣と魔法”ものの映画が多くなってきた。ＯＶＡなんかでも、今月紹介した『イース』みたいな作品が増えてきたのは、ご存じのとおり。

で、ここで紹介する『エリック・ザ・バイキング　バルハラへの航海』も、そんな作品なのだ。タイトルどおり、バイキングの物語だが、世界設定はラグナロクと呼ばれる神話の時代。北欧神話にある、狼が太陽を飲みこんだため破滅した世界のお話なのだ。

この時代のバイキングたちは暴力に明け暮れていた。だが、若いバイキングのエリックは人殺しをしたこともなかった。そんな彼が女を殺してしまったため、ラグナロクの時代を終らせようと決意する。そのためには神々の眠る神殿バルハラへ行かなければならない。そして、バルハラへの旅にはリサウンディングというホルンが必要だ。しかも海には、ドラゴンや悪の領主ハーフダンが待ち受けている。死闘のあげく、バルハラのあるアスガルドに到着するエリックだが――。

北欧神話をモチーフに、若きバイキングの冒険を描いたのはテリー・ジョーンズ。イギリスを代表するコメディ集団モンティ・パイソンの１人だ。本格的な冒険ドラマが期待できる。３月上旬、公開予定。



◀正しい知識だ

◀謎の円盤か。

◀矢追氏はいいぞ。

◀ウム。

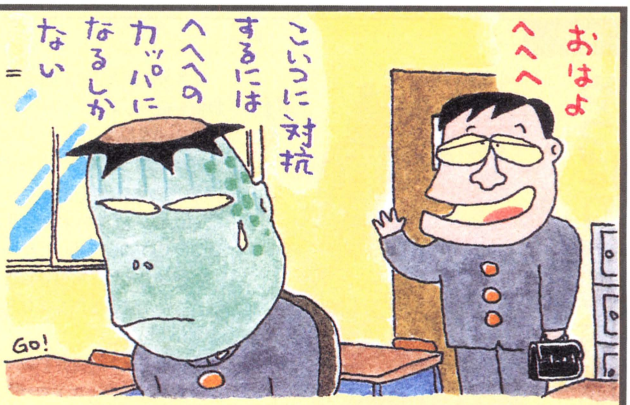
◀…五十歩百歩のことしてる。

小田嶋隆の

新妖怪百物語

へへへの巻

**人間を信じることは、とてもすばらしい。
あなたも、この下の文章を読めば、
人を信じられるようになる。へへへ…。**



春というのはうれしいものだ。何も良いことがなくても、ただぼんやりと座っているだけで、なんとなく幸せな気持ちになってくる。

「いやあ、春だなあ」

と、窓の外でさえずる雀たちの声に耳を傾けながら、ジジむさく茶をすする。そして、せんべいを前歯で少しずつかじりながら、しみじみと人生を振り返る。色々なことがあった。苦しいことも悲しいことも、腹の立つこともたくさんあった。でも、いま、季節は春で、オレには何もすることがない。うれしいじゃないか。さて、もう一杯お茶でも飲むとするか…………。

と、電話のベルが鳴る。30年も人間をやってみれば誰にでもわかることだが、平穏というのは、結局は波乱の前兆にすぎないのだ。

「リーン、リーン」

「はい、オダジマです」

「へっへっへ」

「……はい？　どなたですか？　」

「へへへ、へっへっへ」

「おい、誰だ。ふざけてないで返事をしろ！」

「へっ、へへへ」

こうして、滅多に訪れることのない貴重な春爛漫の幸福感は、たった一本のへへへ電話で、いともたやすく崩れ去ってしまう。

諸君もわかっていることと思うが、幸せというのは、非常に脆いものだ。なぜなら、不幸がきちんとした基盤を持った確固たる内的および外的状態であるのに比べて、幸福は基本的には根拠も実体もない、「幸福感」という頼りのない気分であるに過ぎないからだ。

諸君とて、天気の良い日曜日の朝などに、意味もなく幸福な気分になることがあるだろう。あるいは、登校途中にクラスの誰かさんと偶然出くわして目が合ったというそれだけのことで、3日ぐらいニタニタ状態に陥ってしまうこともあるだろう。

が、くれぐれも肝に銘じてほしい。そうした一時的な幸福感というのは、その後にやってくる不幸をより劇的に演出するための準備段階なのだ。そして、その、幸福から不幸へのスイッチの切り替えを担当しているのが、妖怪「へへへ」なのである。

注意してまわりを見回してみてほしい。キミが不幸の坂を転げ落ち始める瞬間に、必ずその場に立ち会っている人間がいるはずだ。

「おい、ずいぶんうれしそうじゃないか」

「別に」

「へへへ、隠すなよ。何か良いことあったんだろ？　えっ？　へへへへ」

そう。こいつが、「へへへ」だ。「へへへ」は、「へへへ」と笑う。この笑いは、キミの脆い幸福への嘲笑であり、あらかじめ成功を確信した悪巧みについての勝利の笑いであり、これからやってくるキミの不幸に対する満足の笑いだ。そして、この「へへへ」の「へ」の字は「ヘル」（英語で「地獄」のこと）の「へ」であり、「弊害」の「へ」であり、「変幻自在」の「へ」なのである。

「へへへ」は、あらゆるものに変身する。親友のふりもすれば、頼りになる助言者の風も装えば、気の好い話好きのクラスの人気者にもなることだってできる。

「へへへ、来週の英語のテストは関係代名詞が中心になるらしいぜ、へへへ」

「ホントかよ」

「へへへ、絶対だよ、へへ、へへへ」

もちろん、関係代名詞は出ない。クミコちゃんはおまえに気があるらしいぜ、というのも、無論のこと真っ赤なデタラメだ。

最後に「へへへ」の見分け方を教えよう。意外に思うかもしれないが、キミに良い情報を伝えるヤツは全員「へへへ」なのだ。

なぜなら、うれしがらせこそが、不幸を呼ぶ最も確実な手法であることを「へへへ」は知っているからだ。

いいか、「七たび疑って人を信じよ」だぞ。

イラスト／中野豪

JOT　吊端撃彦のオナニー放談
全日本オナペットＴＯＰ40選考委員会

㊗松坂季実子・ついに念願のV達成!!

諸君はオナニーをする際、BGMをどうしているだろうか。吊端は基本的には、ゴキブリの足音ひとつしない静寂の中でこくのが好きだが、ときには気分を変えて歌謡曲をかけてすることがある。さまざまな歌謡曲の中で吊端のお気に入りは、「1986年のマリリン」である。あれは良い。こき良いリズムだ。松田聖子の「Sweet Memories」でも試そうとしたが、あれはダメだった。フォーッフォッフォッ！

さて今月もチャート解説を堂堂とブチかましてみよう。なんと、先月までブッちぎりで1位をキープしていた樹まり子を抜いて、とうとう松坂季実子がトップの座についてしまった。淫乱度も美人度も樹や鮎川の方が上だが、やはり松坂の胸のインパクトには負けてしまったよーである。人間、総合的なまとまりよりも一つのポイントがモノを言う。そのことをまざまざと教えてくれる、感概深いトップ交代劇であった。

5位初の小沢奈美は、久びさにロリータタイプで上位進出を狙えそうな逸材。ムチムチ淫乱派の上位4人とちがい、さわやかで明るい若々しいエッチに満ちあふれている。成熟しきってない胸や腰がベリーグーだ。

9位初の浅田純子はヘチャムクレ顔が愛らしい娘。性格も良さそうだが、こき度は今イチか。



▲小沢奈美『好きよキャプテン』
こんなキュートな顔してますが、「チ○ボ」を連発するズビズバ女だ



◀浅田純子『セクシー気分で』可愛いよね

今月	先月	GAL
1	3	松坂季実子
2	1	樹まり子
3	4	木田彩美
4	3	鮎川真理
5	初	小沢奈美
6	8	薬師丸ひろ美
7	5	秋山まり子
8	7	林由美香
9	初	浅田純子
10	9	樋口美緒

新企画始動！ 楽しい質問ETC．待ってまーす！

迎夏生のコーナー

迎先生のファンのみなさぁん、コミックの主人公たちに直撃インタビューはいかが？ キャラたちに愉快なキャッチフレーズをつけるのも楽しいわよ。ごひいきキャラへの清き一票も待ってるからね。どんどん応募してください!!

Q チャバルとコロンコってとっても仲良しですねえ。なにか危険が迫った時でも、チャバルはラカなんかほったらかしで、コロンコのことばっかり心配してるくらい。いったい、このふたり（？）、いつ、どこで、どうやってめぐり会ったんでしょうか？



●キャラクター人気投票！

キミのごひいきキャラは誰かな？ ワキ役だって個性派ぞろいの『ルーンワース』だから、意外なひとが意外な票を取ったりして……。これはなかなか票が割れておもしろくなりそう！

●「そこが聞きたい」キャラへのQ&Aコーナー

下に例をあげてみました。こんな感じで、気になるキャラの気になることをズバリ質問してちょうだい。迎先生がイラストで答えてくれますよ！

●個性的キャラたちにキャッチフレーズを！

あのキャラにはこんなフレーズがあいそうだな。そう思いついたら、すぐハガキに書いて出しましょう！ ピッタリのキャッチが来たら、迎先生のイラストをつけて紹介しまーす。

〈応募方法〉

下のおたよりのあて先に「人気投票」「Q&A」「キャッチ」などのコーナー名を書いて送ってね！

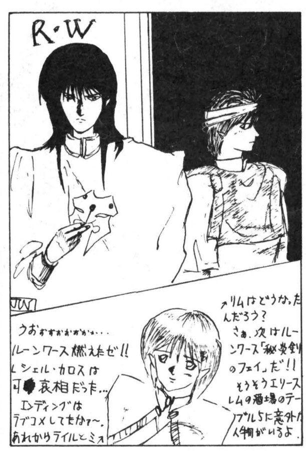
ゲーム版『ルーンワース』へのおたよりも来たぞ！



▶熊本県熊本市・花水春生　ゲーム版の主人公のとぼけた顔もいいね。もちろんゲーム版へのおたよりも大歓迎！



▶兵庫県西宮市・有角忍者　ゲーム版のHOW TO WINにも迎先生がイラストを描いてます。あちらも応援してね！



▶神奈川県横浜市・朝倉純一郎　黒衣の貴公子レシェル・カロスはかたき役で登場するけれど……なのよね！

おたよりのあて先はこちらだよ！



◀おたよりをくれた中から抽選で5名に贈呈！

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部
「ルーンワース倶楽部」係まで

フォーチュン・クエスト

深沢美潮 迎 夏生 両先生サイン本 プレゼント当選者



▲愛媛県・月原太郎

発表！

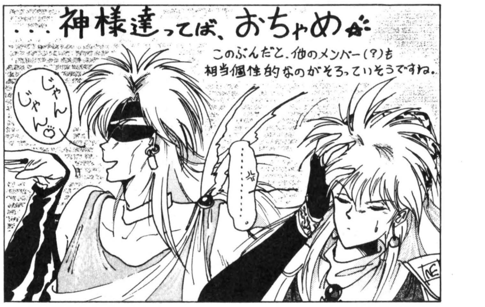
2月号で紹介のしかたがあまりにもさりげなかったので、気がつかなかった人もいるかもしれない。しかし、いまごろ悔んでも遅ーい！ 一生の記念もんという、このラッキーなプレゼントを勝ちとった読者は、愛媛県・月原太郎、富山県・くまみ陣、愛知県・上野裕明の3名だ。おめでとー！ まもなく第2巻も発売されるけど、そっちは買ってくれよなぁ！

第2巻5月1日発売

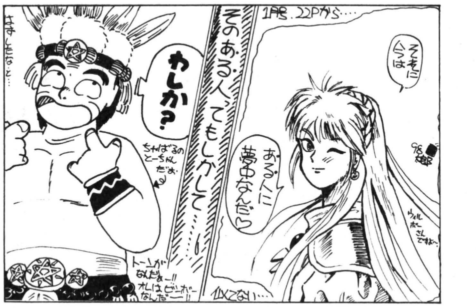
今月から『F.Q.』ファンのためのコーナーができたことはもう知っている？ ひろばのページだよ。

♥RUNE WORTH CLUB♥
ルーンワース倶楽部

今月はストーリー性のあるハガキが多くて、見てて楽しかったよ。ゲーム版へのおたよりも届き始めたし。あとは、「迎夏生のコーナー」の企画への応募を待つのみ。よろしくね!!



▶岩手県岩手郡・遠藤暢子　そう、『ルーンワース』の魅力って神様たちの存在が大きいね



▶岩手県岩手郡・98太郎　キャハハハッ！ なつかしのチャバルのおとうちゃんだ!!



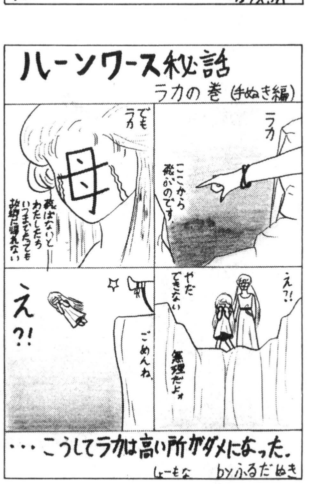
▶京都府亀岡市・ちはや　むむむ、確かに燈台守はどんどん華麗に変化していってるねえ。育ちが都会か田舎かでちがうのかな？



▶埼玉県志木市・篠崎大一郎　しっかりもんのラカちゃんは、世間知らずのチャバルのお守りで苦労してます。同情票をありがと



▶北海道深川市・風司翔　ふふ、そうも読めたわね。この想像図もなかなかかわいくって、こっちもいいわと思っちゃった！



▶鹿児島県鹿児島市・ふるだぬき　これ、いい！ 気に入っちゃったあ。顔なんか描き込まなくてもじゅうぶん雰囲気伝わってる！



▶神奈川県伊勢原市・グレネイドたく　なっかなか力強いチャバル。迎先生にはもっともっと活躍してもらいたいわね、同感！



▶東京都町田市・露命るし　お、これは構図がうまい！ ルーンワースの女性たちってイキイキしてて、魅かれるものがあるよね

空腹のあまり燈台がダブって見えてるんじゃないだろうなー!?



5月号につづく！


どうしたの
かな…
追ってこない
……………
!
ラカだって!?
チャバル
見て!
燈台だよ!


…ラカ?
ラ…
やーい やーい
きゃはは
ヘンなヤツー
あっ!?
ラカ!?
カルシュ! やめてください
あれはラカです!
なに?
ラカですよ!


チャバル！
ラカ…
あの火のところまで逃げるんだ！
うんっ！
ようしっ！
？
風が…!?
チャバル いまのうち…！
やだ…！
風がうまくうず巻かないいっ!!
いたたたた!!
翼がきしむうっ!!
ラカ！いいから走れ！


ちっ！
チャバル!!


有翼人
リーンファ!
りーんふぁ?
りーんふぁって?
見りゃ
わかるでしょっ
ヴォ…!


アルカバイの…
チャバル王子だな？
！
ウェイカ・バーンさまの命により…
ぐっ
王子の命いただく──！


ビュオオオオオ…
ハアッ　ハアッ
ハ…
ああ人だ…！
チャバル待って！


女ってねー！人がせっかく…
ぴ？
あ
かぷ
しょーがないなー…
もが
うまいかー
！
ね…
あれ…
火だ…
ハラがすきすぎて幻が見えてるのかな…？
バカッ
ホンモノよ！本物の火だよ！
やったー！人がいるんだ！
助かるよォ！
ほらっチャバル元気出して！


腹の虫
いけね…
ハラがすいてるの思いだした…
ララララるぎゅるるんるん
これ…
最後なの食べなよ
キレプラム
あたしはこーゆーの慣れてるから平気!
ゴクッ
いや!
ダメだ! ラカ食えよ!
くるっ
なんでっ!?
女をさしおいて食えるわけないだろっ!



きっとこれは天罰だ
俺が人を殺したことを神さまが怒って
罰を与えたんだ!
バカなこと言わないでよっ!
もうっ
ぷんぷん
じゃあなんであたしまでこんなとこに送られるのよ!
あたしは殺してないよっ!
ラカ…
ごめん
もう!
チャバルってやっぱり王子さまだよ
すざっ
こんなことでいちいち落ちこむなんて
人の言うことすぐ信じてさ
おなかすかせて泣いたことなんかないんでしょ
ヒュオオオ…


ゴオー
もう
あんなヤツ
ぜえったい
信用しない！
きっと
人をいじめて
楽しんでる
魔術師なんだ
——っ!!
バッカヤローっ!!!
！
やだ！
砂が口に
入った！
ペッペッ
ちょっと
待って
チャバル…！
ズザッ
ミ〜…



送ってあげようか？
早いよー
け…けっこう！
我らにはウェイカ・バーンさまからお借りした"力"がある！
………
おーいったいった
チャバルにラカ…
今ごろどうしているだろうなあ…


ふふふ…
キミたちが人間の街に出てくるなんて
ウェイカ・バーンも自分がつくった魔物どもに業を煮やしたようだね
いいこと教えてあげる
チャバル王子はもうここにはいないよ
なにっ!?
三の島があるザイムオーン砂漠さ!
ボクが親切にも送ってあげたってわけ♡
よけいなことを!
まて!ウソに決まってる!
信じないの?
へたっぴー
WANTED!
5,000CZ
どのみちこんなビラが出てるところにはいないと思うんだけどなァ…
たしかに…
王子がいくとしたら三の島以外にない…
よし!ザイムオーン砂漠だ!


おまえはウィル・ポーーっ!!!
ずざざざ!
ウェイカ・バーンさまからウィル・ポーには気をつけろと言われておるのだ!
信徒を寝坊させて神殿づくりを邪魔したって聞くぞ!
我らリーンファ（有翼人）の敵!
そんなにウィル・ポーウィル・ポーって言わないでよ
フツーの人に聞かれたらヘンに思われるじゃないか
色目づかいに注意!
ウィル・ポー
なんたって神サマだもんね
みなさーんここにリーンファ…
しーっしーっ!しーっ!!
なにィ? リーンファ!?
どやどや
捕えてサーカスに売ろう!
羽根も売れるし
ここんとこ山あいの村を荒らしてるそうだ!
わやわや
なーんだいねーじゃねーか
………………
もう平気だよん
クスクス
あなたって人は…


ザザーッ
…これが
アルカバイの王子
なのか？
WANTED
5,000CZ
ターランによると
そのようですね…
ぽんっ!
はろー
バッ
うわわああーっ!!!


今度の王子は なかなか 優秀のよう ですな
燈台をもう ふたつも 集めてしまった…
ええ… オストラコン 復活を 目前にして
アルカバイの 封印も 必死なのですわ
きっと♡
混沌神 ガルラスーン
絶対神 イアティルス
私たちも そろそろ
〃ルーンワースの壺〃の準備に かかりましょう!
ザッ


火神 ジェイガム
相変わらず カルイな おまえは
水神 クゥインタット
イアティルスさまも ず――っと お待ちなのですよ
地神 ゲンパダル
………
馬鹿者
まあまあ みなさん そのくらいで…
用件に 入りましょう
しゅん…


ヒュウウウウウ
ヤベヤベ!
スタッ
フェムリューでーすっ!
遅くなりましたーっ!


ニコニコ
ちょっとどーゆーつもりよ！
なにこれ
砂と石ばっか
ザッ
こんな砂漠に放りだすなんて
ひどいじゃない！
こらーっ！
ヘンタイウィランーーっ!!!
ヒュォオオオォ


ぶはっ！
ぺっ
砂？
ヒュウウウウゥゥ…
チャバルったら
見さかいなく飛びだすからだよ
タタッ
あっ
扉がっ
スーーッ
いっちゃう！


ラカ！
俺は島へ
帰る！
悪いけど
故郷へは
ひとりで
いってくれ
じゃあな！
あ
チャバル！
！！

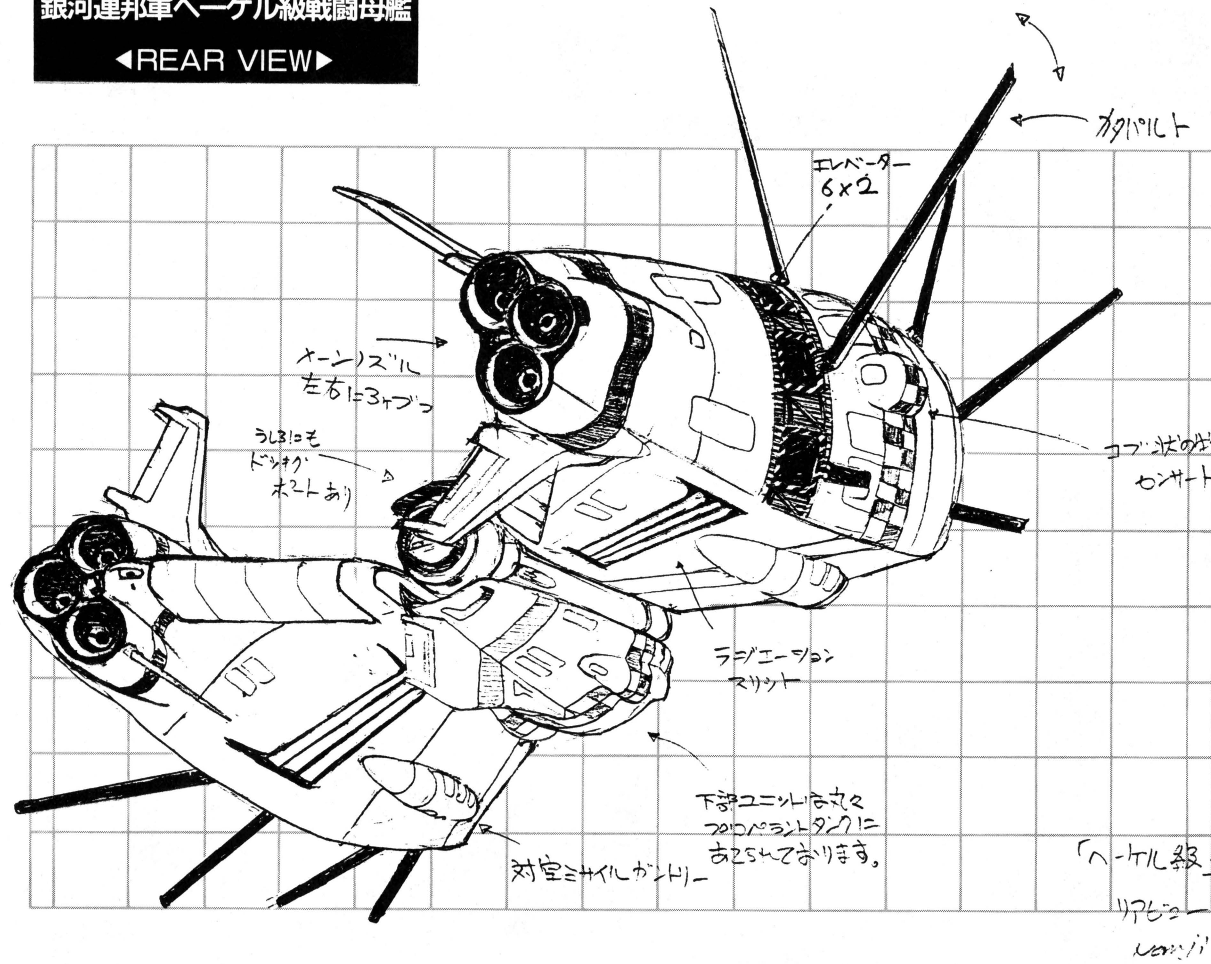


Rune Worth
Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT
四聖天(せいてん)集(つど)う!
ルーンワース
星の勇者
迎(むかい) 夏生(なつみ)
世界設定/T&E SOFT®
第9話もうひとつの星



わくわく
ファンタジック♡コメディ
「ルーンワース」ファン必読!!
迎夏生の特別読切
バイバイ青い鳥
人気爆発!
羽衣イース
ソード・マスター
羽衣　翔
宇宙英雄物語
伊東岳彦
サイレントメビウス
麻宮騎亜
エルデガイン〈円英智〉銀河戦国群雄伝ライ〈真鍋譲治〉魔狼王風雲伝〈沢田翔〉などなど、熱血・興奮・感動のラインナップ!!
毎月26日発売
月刊コミックコンプ
4月号絶賛発売中!!
5月号は3月26日(月)発売
角川書店

銀河連邦軍ヘーゲル級戦闘母艦
◀REAR VIEW▶



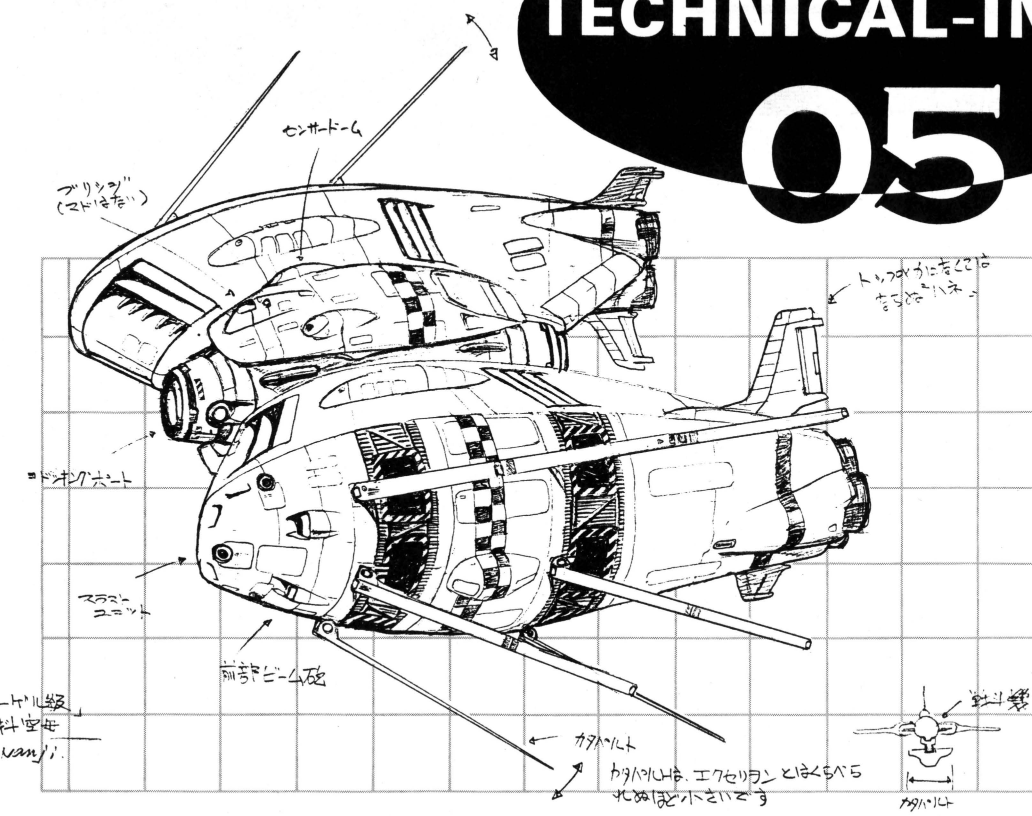
「むゥ、私は神田さんに弱いのだ。いたしかたあるまい」
「よろしい。それでは、みんなが知りたがっているヘーゲル級のひみつです」

ヘーゲル級は、現在の艦隊構成においてエクセリオン級戦艦が非常に不足しているにもかかわらず艦載機およびマシーン兵器発着をすべてエクセリオン級に頼っているために発生する、矛盾を解決するためにつくられたクラスである。帝国崩壊後の宇宙船の常で本艦も既存の軍艦の改造、もしくは旧帝国時代の設計記録からの製作を前提としていたのであるが、主要なスペックが決まっていくにつれ、それらがまるで不可能であることが分かってきたのである。なにせ、求められる仕様どおりつくるとすると、マックスウェル級のふたまわりほど大きくなるのだ！　それでもこの当時は、例の「シリウス脅威論」がもっとも盛んな時期であったため、この「宇宙空母計画」はなかば強引にスタートしたのであった。そうして、一隻の宇宙船プロジェクトとしては空前の予算を注ぎ込んだ「試作宇宙空母　XSB−85」は完成したことはしたのだが、そのあまりの質量の大きさにワープ中にバニシングエンジンがオーバーヒートして大爆発、近隣にあった移民星の住人ごと亜空間に飲み込まれてしまった。かくて鳴物入りの大プロジェクトもマスコミに叩かれるだけ叩かれて中止するハメになるのであった。

しかし、宇宙空母の必要要請は日増しに高まるばかり、どうしたものかともめているところに、毎回笑うほどぶっとんだ試作機をつくるためにひとつも採用の機会に恵まれないメーカーとして有名な、三ツ星(スリースター)が画期的な宇宙空母の企画書を提示してきた。それは既存のリフティングボディ大型輸送船「ふがく」をふたつ繋いで空母の船体に使おうというものであった。「しかし、求められている仕様と比較するとまったく船体内の容量がまったく足りない」三ツ星のカンディースキー技師はこの問いにニヤリと笑うと「既存のもっとも信頼に足るエンジンでは長距離艦隊行動を考えた場合この大きさが限界なのです。ですから、各種艦載機は別の輸送艦に積んでおき、戦闘時にドッキングして１隻の巨大空母になります」。確かに驚くべきアイディアであったが、もっとも軍の上層部の気に入ったのは、この新鋭艦がすべて既存の物の流用で恐ろしく低予算でつくれてしまうことであったようだ。艦載機輸送艦にはシェリング級のものが艦体を30パーセントほど延長して使われることと決まり、それぞれの改造と大型ドッキングポートの製作はハイペースで進み、予定より１カ月ほど早くロールアウトしてしまうのであった。　「コンプティーク別冊“なぜなに連邦宇宙軍のひみつ”より(うそ)」

銀河連邦軍ヘーゲル級戦闘母艦
◀FRONT VIEW▶

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 05



銀河連邦軍へーゲル級戦闘母艦。というよりもこの船は、「はりねずみ」といったほうがとおりが良いようである。第一そのほうがなんとなく「通」っぽい。もしかしたら「きゃーステキぃ！　あの方、軍関係者かしら？　いったいいままで何人のシリウスの豚どもを血祭りに上げて来たのでしょう!!」とか勘ちがいしてくれるギャルがいるかもしれないではないか、そーなったら非常にうれしい。「どうだいベイビィ、今度一緒にシリウスのくされ魔法使いどもに縮退弾をくらわせに行かないかい」とかなんとか適当なことをいいまくれば大人の夜にレッツゴー三匹である。さて、先日、定期点検のために問題のへーゲル級が衛星軌道のドックに入るという情報をそのすじから聞き込んだ私は、自慢のライカ製ツアイスレンズ付きの3Dフォト（アルクトゥールスのさくら屋でようやく見つけた逸品）を片手にいそいそと軌道ロープウェイで「スリランカ上空区画宇宙船ドック」へ行ったのである。しかし、なにせ一区画に100いくつかのドックが密集している場所である、ひとつずつ歩いて探すわけにもいかない。そこで機転のきく私は、いかにも関係者を装い、通りかかった軍の整備員に話しかけた。

「あー君。へーゲルが１隻、今日入港したはずなんだが知らんかね。メンテ前の記録写真を撮りに来たんだがね」

「へーゲル？　えーと、へーゲルというと新造フリゲートの…」

「そりゃショーペンハウアーだろーが。ちがう、ほら戦闘母艦の…」

「うーんと…」

「俗にはりねずみといわれている」

「あー、はりねずみちゃんね。それなら、100メートルぐらい先の宇宙ポストを右に回って、軌道上信号のヨコに入ってますよ」

どうであろう、この、私の「通」としての知識とスバラシイ機転、そして民間人立ち入り禁止をも恐れぬ行動力！　私のこの英雄的ともいえる行動がなかったら諸君はいまごろ、真っ白いページをただ呆然と眺めているだけかもしれないのだ！　エッヘン。

「いいかげんにして」

「誰かと思えば君はこのコーナーのマスコットのネクストちゃん！」(いつできたんだそんなもん！㊜)

「いいかげんにしないとゼネプロの某神田さんに怒られるわよ」

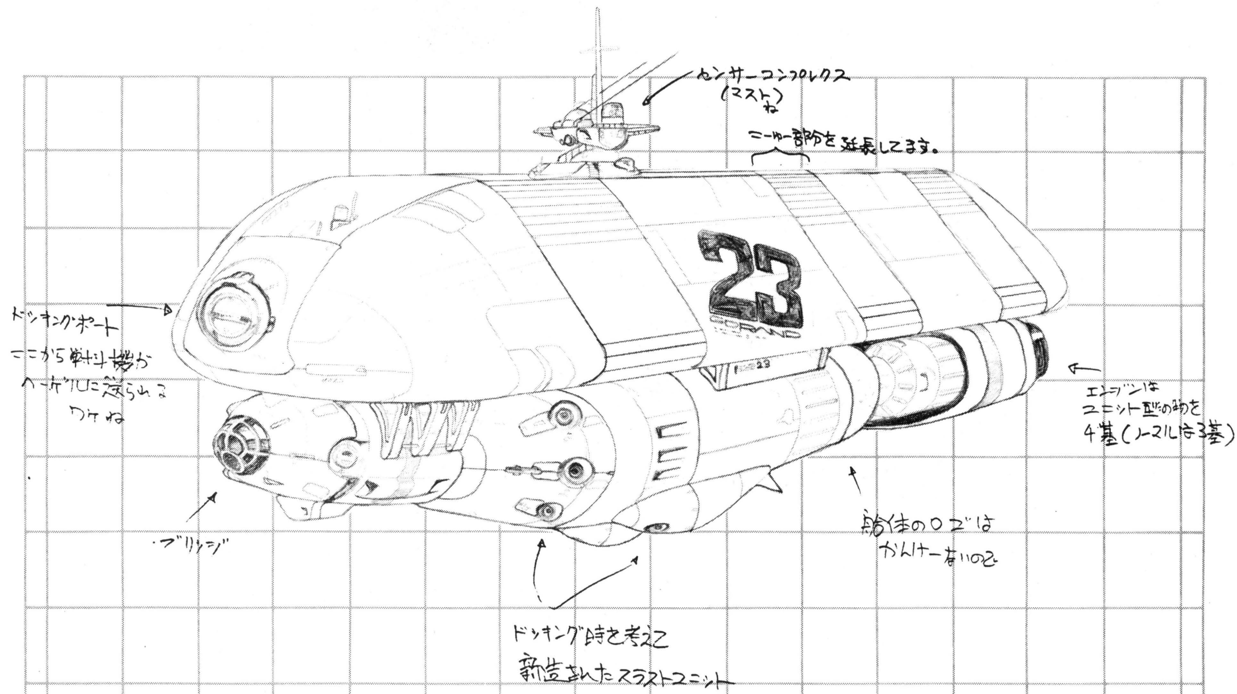
（左ページへつづく）

設定協力／今南二、AIN SYSTEMS

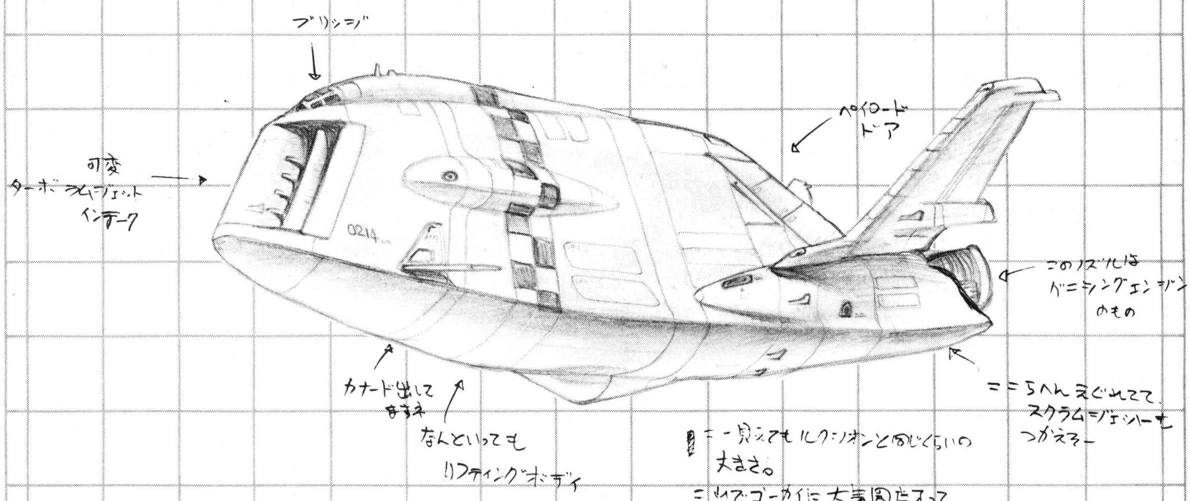
COSMO-FIGHTER CARRIER

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 05

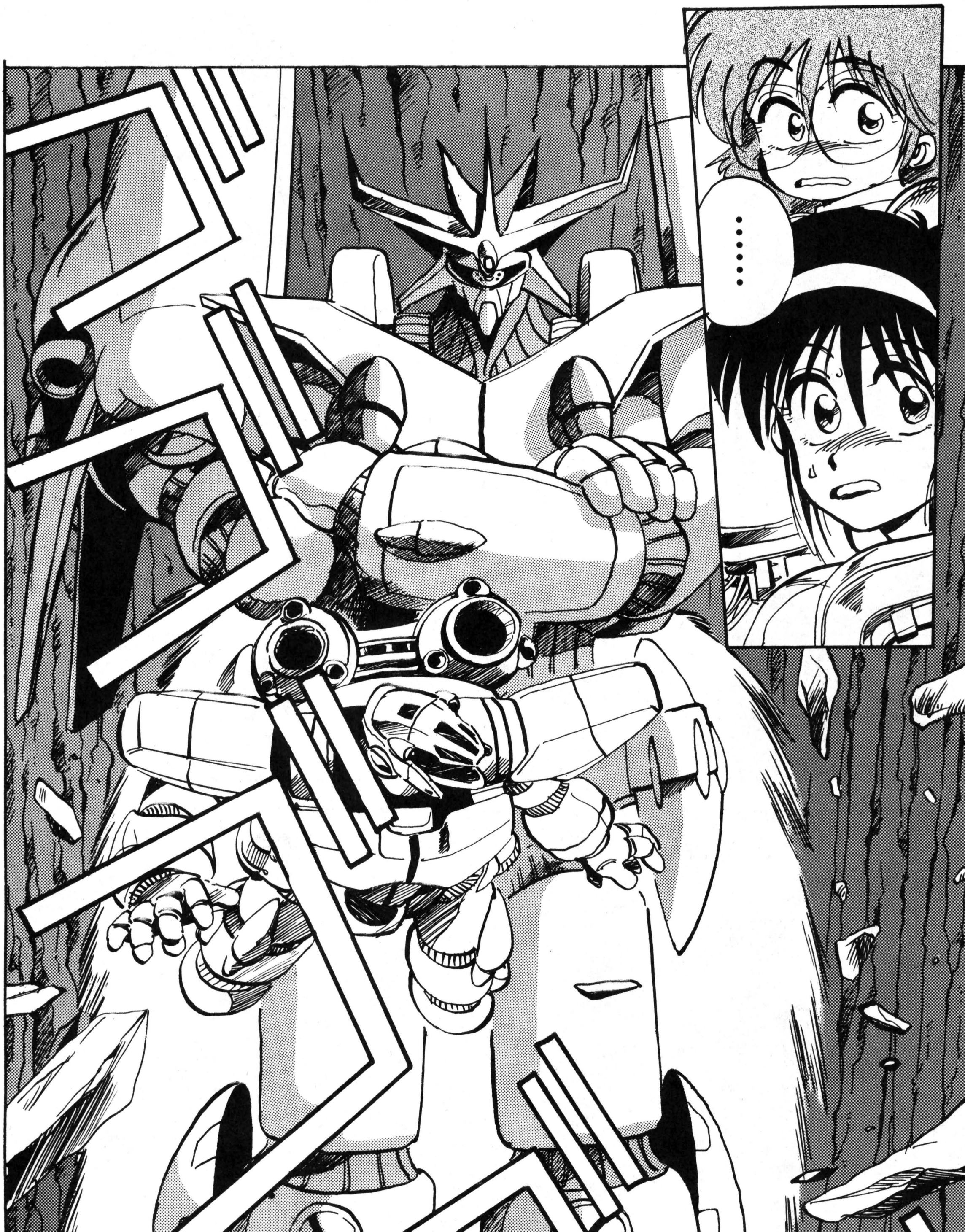
銀河連邦軍ヘーゲル級戦闘母艦
（シェリング級特殊輸送艦）



▲シェリング級特殊輸送艦



ヘーゲルの
ベースとなった
▲大型輸送艦「ふがく」



背後に迫る巨大な影はいったい？ マリナたちは地上に生還できるのか!?

次回5月の第6話「マリナの大逆襲！グレートガンバスター大地に立つ!!」に大ボケキーーーック!!


あ〜〜〜もう
だめだわ
死ぬんだわァ
しょぼ
しょぼ
やっぱり
わたしって
だめな子
みんなを
助けようと
出てきたのに
助けられない
ばかりか
若ハゲ様は
シリウスの人だし
そしてこのまま
死んじゃうなんて
そんなの……
そんなの
やだよーっ
ブゥーン
ヤッダ
わたしだってやだよー
えっ!?
だっ
だれっ
!?
はっ



★敢えて修羅の道を往く！そうま先生にお便りを!!

〒102千代田区九段南4−7−16市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部そうま竜也まで！


うえーん
いたいっ
いたい!
バキバキ
あーっ! マリナッ
地割れっよーっ
なんとか
してーっ!
だめだよ
ジュンちゃん
機能が停止
した〜〜っ
そんな……


何が起きたかよくわからないが
この機に
再び絶体封印の陣で
鍵の動きを封じ込めますっ
いいかん
これが・・あの力とすれば
あの邪悪の力じゃとすれば　力場は負の力で反発し……
!!
力場がさけたっ
!!


ゴオオオオ
なっ なんだっ!!
これも鍵の力か!?
違う 別の……第三者の干渉じゃ!
もしや…
かんちょお――
何だ何だ今度は何だ!?
37パーセク 35°-85°の星系ME-38が……突如消失しました
しょ消失ぅ!?
間違いありません! 星系全体が……丸ごと!
ばかな!!
重力連鎖のバランスが崩れこの星系も崩壊するぞ!


ズガア！
ズズズッ
むうっ
シールドがきかないっ！
あーっ若ハゲ様があぶないっ
ちょっと強いのはいーけどっ
わああっつつつっ
室温がどんどん上ってくっ！
あっついよオ～
ゴゴゴ
ビャッ


ギュオオオ
バガアァン
グオオオ
なっなんとっ 封印が とけるっ!?
この兵器は 理力を制御 できるのか!
どひ〜っ
なんか しんないけど 強いじゃん
よーし いけいいけっ!


あっ きたっ
わっ
ビーッ ビーッ
AUTO COM
ALC DEFFENCE
最大防御モード
繰縦自動へ変換
!
あーっ 操縦 できないいっ!
勝手に 動く〜〜〜っ


ほれほれ さっさと 引かないと 脳みそ 飛びちるよん
な なんて ことを ……
悪魔か この女……
う〜む すっかり精神波が みだれてしまった ようじゃな
タクナよ 操縦を代ろう
えっ し しかし ……
大丈夫じゃ あの娘 本気では ない
そうで しょうか …… きれてますよ 完全に
どれここは一つ 軽く奥技でも 使ってみるかの
軽・・く—— ・・奥技 ですか ……!?
ほいじゃ いくぞーっ
絶対封印(ウォールストーム)!!
ズゴゴゴゴ
な なんか やってるよっ !
なによ なにしよーっ てんの!


そ
それは……
なーるほど
あんたらおたがい好きなんだ――
そーじゃったのか
うっ……
やーね そーならそうと言ってくれればいいのに
シリウスのパイロットにつぐ！
こいつのどたまふっとばされたくなかったらすみやかに撤退しろっ！
!!
あっ！
さあどーする
こっちはあつい上にケガして気が立ってんだ


シ シリウスの人とは結婚できないわっ!
なんでいままでおしえてくれなかったの……
うるうる
えっ し しらなかったのかっ
と とにかくマリナさんその兵器を我々にわたしてくれっ
やだやだ みんなを助けて帰るんだ〜〜〜っ
そーよ そーよ 女の子泣かすよーな最低な男にわたせないわっ!!
バタバタ
そ・そんな
き 聞いてくれ もしわたしてくれたら 人質も返す きみ達二人もちゃんと帰れるようにする——だから……
でも……
オロオロ
そしたらもう会えないかもしれないね……


シリウスの連中はあの史上最強と呼ばれる旧科学兵器――
グレートガンバスターを隠しもっているというのだ
本当ですかそれは！
もしマイクロガンバスターがやつらの手にわたれば我々地球側は一気に不利になってしまうだろう
うむおそらくな
しかもまずいことにあのマイクロガンバスターはグレートガンバスターの起動機となっているのだ
まいった
なーんか予想以上の大さわぎになっちまったな〜〜
ガガガァ〜ン！



ガ〜ン
しっておるのか？
まさかパイロットがマリナさんだったなんて……
わ若ハゲ様はシリウスの人だったの……
知り合いなのっ!?
ガガ〜ン
ズゴゴゴ……
いやー まあそういうわけなんです まさかこんな大さわぎになるとは……
少しは思ったけれど
まったくお前らとんでもないことをしてくれたな
まあまてそれよりも――
今はあのマイクロガンバスターだ
情報部の話が事実なら絶対にやつらにわたしてはならん


ブウウン
聞け搭乗する者よ!
私はシリウス軍青の僧尉タクナ・セドウである
!?
おまえの操るその人型戦闘兵器それこそ我がシリウスが
わ…
正当な所有権を有する物 すなわち破邪の力を解き放つ鍵! 我らの持つべき力!!
若ハゲ様っ!!!
そ!?
その声はっ ママリナさんっ!!


ゴ
ゴ
ゴ
ゴ
なんて兵器だ このシンダラの攻撃がきかないとは
うくむ……
タクナよ どうも変だと思わんか
え？
あの兵器 まるで攻撃をしなくなった
武器がつきたか それとも…… 戦う意志がないのか……
あっ！
たたしかに……
どうじゃろう ここは一つ 降伏をすすめてみるのも手かもしれん
なるほど 押してもだめなら 引いてみるのも 理力の技ですね
判りました！



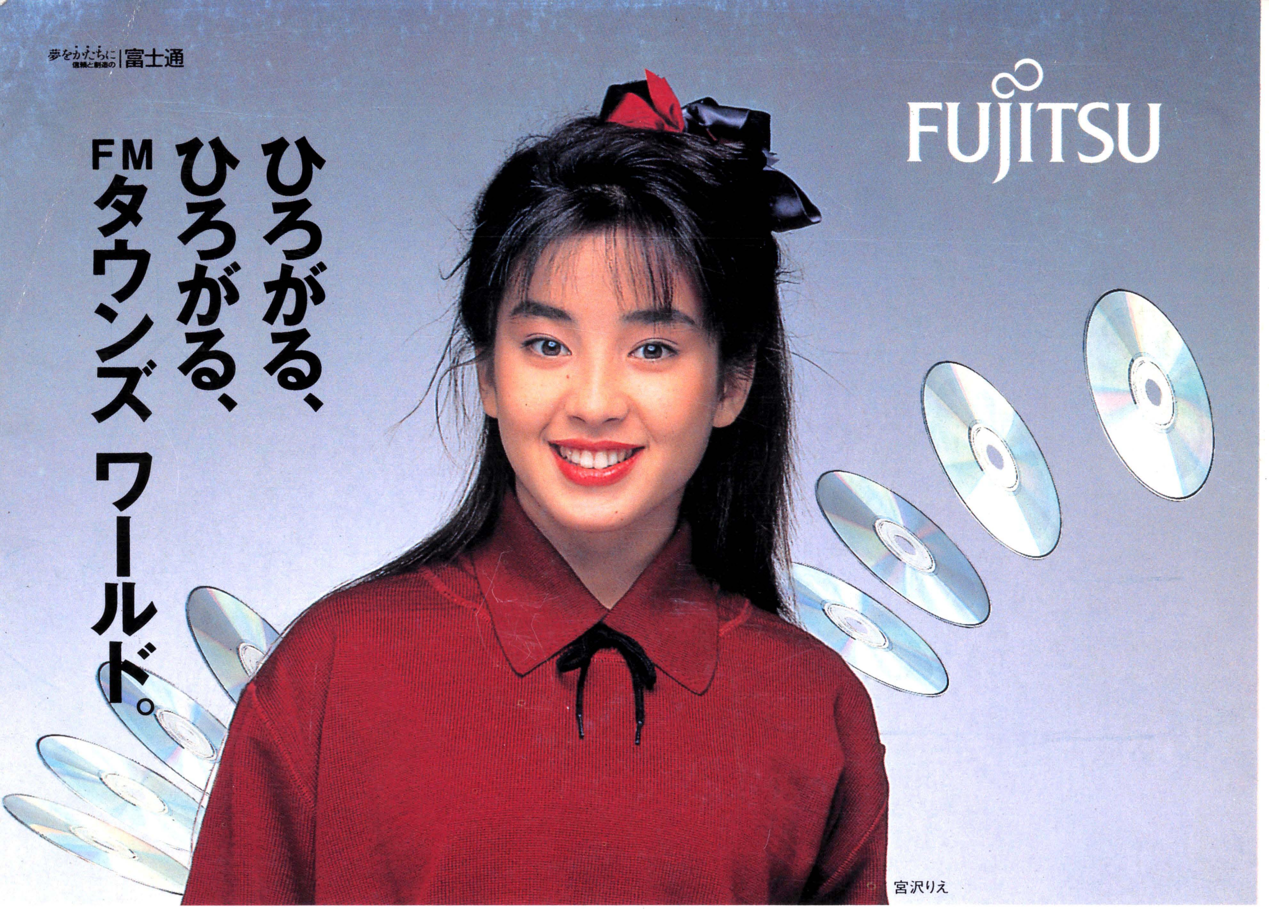
たあああ
ズズーーーッ
あぁぶなかった〜〜〜
マリナなにやってんのよどーして攻撃しないのっ！
え〜〜っ攻撃なんてわたしできないよ〜〜
けがとかしたらかわいそーだよ
なに言ってんのよこのままじゃやられちゃうわよ
それにみんなを助けるんじゃなかったの
ピ ピー
だって〜〜
せめてわたしの身の安全を確保しなさいっ


グゴゴゴゴ
熱球炎弾(ファイヤーメテオ)!
ズドーンッ
ビーッビーッ
熱量増大
メイン・ブースター
機能停止
あーっ
ブースターが
使えないいっ!!
ゴオオッ
あーっ
!!!
シャキーンッ


魔道追跡光弾!!
ド
!
あーん
ドゴゴ


トップをねらえ！
NeXT GENERATION
読者の要望にお応えして
わ わたしが主人公なのに～
やっと目立った！
今回はスズリンです。
わたしをさしおいて目立つとはゆるせんっ
プン
プン
作画
そうま竜也(たつや)
原作
GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX(協力㈱バンダイ、ビクター音産㈱)
STAGE・5
解き明かされる伝説！
マリナの恋はどこへ行く？





宮沢りえ

これまでのパソコンに、豊かな感性を与えたFM TOWNS。形、色、動き、音が一体になって、人間とのより深いインタフェースを実現したFM TOWNSが、さらにグレードアップしました。ハードディスク内蔵タイプも加わり、2機種4タイプ、ニューラインアップで新登場。ホビーからビジネスまで、多彩なジャンルのアプリも続々登場。オリジナルソフト100種に加え、MS-DOS™ソフトも500種勢揃い。使い方もますますひろがるFM TOWNSです。

ハードディスクタイプも登場。2機種4タイプの新ラインアップです。

フロッピィディスクタイプとあわせて、合計2機種4タイプに。充実のラインアップから、自分にあった一台をお選びいただけます。

ますます充実、周辺機器。FM TOWNSの可能性をひろげます。

A4サイズ/1677万色対応のカラーイメージスキャナ、熱転写方式26万色対応のカラービデオプリンタ等さらに広がりを見せる周辺機器。FM TOWNSのポテンシャルを最大限に引き出します。


カラーイメージスキャナ


カラービデオプリンタ

あれもできる。これもできる。豊富なFM TOWNSアプリケーションの世界。

ミュージック/グラフィック/ゲーム/通信/ビジネス/ワープロ/データベース/ホビー/教育など、充実のソフトラインアップで幅広いジャンルをサポート。MS-DOS™ソフトも500種せいぞろい。ソフトウェアとともに、FM TOWNSの世界がどんどんひろがります。

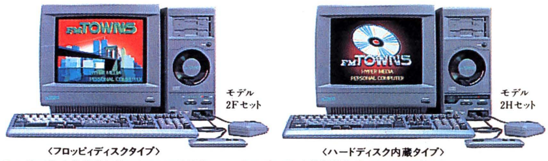
マルチクリエイティブツール TownsGEARが進化をとげました。

絵、音、文字などを自在に駆使して、誰にでも簡単にオリジナルソフトを作ることができるTownsGEAR。より優しく、より速くなるとともに、ハードディスク対応で、大量なデータライブラリの保存も可能に。32,000色のイメージフレームを採用することで、表現力に磨きがかかりました。

本格プログラミングをサポート。開発環境もいよいよ豊かに。

待望の386™ネイティブモードに対応したCコンパイラFM TOWNS High C™ Compiler V1.4を提供。各種開発環境もそろって、本格プログラミングを可能にしました。

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※386は米国インテル社の商標です。
※High Cは米国Meta Ware社の商標です。



モデル 2Fセット　モデル 2Hセット

〈フロッピィディスクタイプ〉
- ●モデル1F 本体標準価格 ¥318,000(税別)(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
- ●モデル2F 本体標準価格 ¥378,000(税別)(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- ●モデル1H 本体標準価格 ¥458,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
- ●モデル2H 本体標準価格 ¥548,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

※ 本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

'90年代はマルチメディア時代

ハイパーメディア・パソコン
FM TOWNS

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。

FMシリーズマニュアル通信販売
FMシリーズの各種マニュアルの通信販売を実施中。詳しくは、下記までお問い合わせ下さい。
●富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎(03)474-1231(土・日・祝日を除く9:00～17:00)または全国の富士通プラザで

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕FM TOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／ ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397704531 雑誌13977—4